CARDDASS MASTERS G

Magazine

カードダスマスターズGマガジン

VOL.3.0



◆スーパーロボット大戦
スクランブルギャザー　ニュールーリング大特集

◆新世紀エヴァンゲリオン カードゲーム

◆カオスギア

◆速報!!機動戦士ガンダムTCG・GUNDAM WAR

FREE


CARDDASS MASTERS G
カードダスマスターズG
バンダイトレーディングカードゲームシリーズ
カードダスマスターズG公式大会全国展開中!!
スーパーロボット大戦
SUPER ROBOT WARS
SCRAMBLE GATHER 5
スクランブルギャザー5
第1次～F完結編から未登場ユニットも多数出撃!
大会を制するのは、君のデッキと燃えるコンボ!!
カードショップパンゲア
大阪市中央区瓦屋町2-12-18
TEL06-6764-7111（夜9：00まで営業しています。）
公認大会開催店募集中!!
収録作品
・マジンガーシリーズ
・ゲッターロボシリーズ
・ガンダムシリーズ
・超電磁ロボ コン・バトラーV
・闘将ダイモス
・戦国魔神ゴーショーグン
・超獣機神ダンクーガ
・勇者ライディーン
・新世紀エヴァンゲリオン
・トップをねらえ!
・伝説巨神イデオン
・聖戦士ダンバイン
・無敵超人ザンボット3
・バンプレストオリジナルメカ
（順不同）
全186種
2人用対戦型カードゲーム
絶賛発売中!!
▶スクランブルスターター（基本セット）
メーカー希望小売価格　各¥1,200（税別）
カード50枚+ルール説明書入り
▶追加・拡張パック（ブースター）
メーカー希望小売価格　各¥330（税込）
カード10枚入り
©葦プロ
©GAINAX /Project Eva.・テレビ東京
©サンライズ・NTV
©サンライズ・東急エージェンシー・テレビ東京
©創通エージェンシー・サンライズ
©ダイナミック企画（永井豪CBキャラワールドを使用しています。）
©東映
©東北新社
©フジテレビ・東映アニメーション
©BANDAI・VICTOR・GAINAX
©BANPRESTO
シリーズ1～4（ルール改訂版）重版出来!!
パート1 リニューアルバージョン 全180種 発売中!!
パート2 全186種 2月重版!
パート3 全183種 3月重版!
パート4 全186種 発売中!
CARDDASS MASTERS G
カードダスマスターズG
新世紀エヴァンゲリオンカードゲーム
NEON GENESIS EVANGELION THE CARD GAME
第1弾 全229種
第2弾 全177種
●メーカー希望小売価格
▶スターターBOX／¥1,200（税別）
（カード50枚+ルール説明書入り）
▶ブースターパック／¥330（税込）
（カード10枚入り）
©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京
©1997 GAINAX/EVA 製作委員会
新世紀エヴァンゲリオン カードゲームのルール・ヒント・情報が満載!!
アドレス http://www02.so-net. or. jp/~y 2d6/
劇中人物の名科白の数々を幾重にも重ねて織りなす多人数式TCG!
絶賛発売中
※本製品の日本国外への販売・輸出を厳に禁じます。 ANY AND ALL SALE AND/OR EXPORT OF THIS PRODUCT OUTSIDE JAPAN IS STRICTLY PROHIBITED
RPG MAGAZINE
ロールプレイングゲームマガジン
「カードダスマスターズG」シリーズの攻略記事を毎号連載中!!
毎月2日発行　定価880円
発行:株式会社ホビージャパン

スーパーロボット大戦
SUPER ROBOT WARS
OFFICIAL RULE BOOK
オフィシャルルールブック
Ver,5.1

SCRAMBLE GATHER
スクランブルギャザー

CARDDASS MASTERS G
カードダスマスターズG

CONTENTS

■はじめに……4
■スクランブルギャザーのシリーズ……4
■ゲームの目的（もくてき）……4
■これが"スクランブルギャザー"だ！……4
■カード……4
■フィールド……8
■デッキ……9
■ゲームを始（はじ）める準備（じゅんび）……9
■ゲームの流（なが）れ……10
■用語説明（ようごせつめい）……15
■デッキ構築（こうちく）のヒント……16
■発表（はっぴょう）!!俺（おれ）デッキ……18
■実際（じっさい）にプレイしてみよう……20
■最新（さいしん）ルーリングとカード改訂（かいてい）……23
■スーパーエラッタ……28
■カードリスト……29

THE SUPER ROBOT WARS SCRAMBLE GATHER

■はじめに

“スーパーロボット大戦スクランブルギャザー”（以下スクランブルギャザー）は、株式会社バンプレストの人気ゲームシリーズ「スーパーロボット大戦」の世界を題材にしたトレーディングカードゲームです。「スーパーロボット大戦」でおなじみのキャラクターやユニットが、カードとなっているのです。

このゲームであなたが使うカードは決まっていません。あなたの自由です。集めたコレクションの中から好きなカードを50枚使って「デッキ」を作り、そのデッキで対戦相手とゲームをします。デッキにはさまざまな組み合わせが考えられ、対戦相手もさまざまなデッキを使ってきます。ですから、楽しさは無限大。最強のプレイヤーをめざして、デッキを組んでいきましょう。

■スクランブルギャザーのシリーズ

“スクランブルギャザー”の各シリーズは、もとの「スーパーロボット大戦」の展開にあわせて、次々と新製品が発売されています。1996年11月にパート1が発売されて以来、現在はパート5となっています。新しいカードが加わることで、カード戦略が毎回変化し、ゲームそのものが大きくふくらみます。各シリーズ単体でも楽しめますが、パート1～5を組み合わせるとさらに楽しみが広がります。

パート1（180種類）、パート2（186種類）、パート3（183種類）、パート4（186種類）、パート5（186種類）

■ゲームの目的

“スクランブルギャザー”は2人用の対戦ゲームです。プレイヤーはそれぞれ50枚のカードを自分の「デッキ」として用意します。この「デッキ」はゲーム中では「本体（ライブラリー）」となり、プレイヤーのライフ（HP）を表します。さまざまな方法で相手の本体（ライブラリー）を減らしていき、どちらかのプレイヤーの本体（ライブラリー）が0枚になった時点で、そのプレイヤーが負けになります。

■これが“スクランブルギャザー”だ！

1.ユニットカードで攻撃だ

ユニットカードをフィールドに出して戦わせよう。当たり判定でカードをめくり、「精神コマンドカード」が出たら攻撃成功だ！
自分の攻撃力が相手のHPより多ければ、相手のユニットを破壊できるぞ。

2.相手の本体（ライブラリー）をねらえ

目的は、相手のライブラリーを0にすることだ。ユニットを前進させたり、射程をのばしたりして、ライブラリーに攻撃できるようにしよう。ライブラリーへの攻撃が成功すれば、ユニットの攻撃力だけ、ライブラリーを減らせる。

3.精神コマンドをつかいこなせ

精神コマンドカードには強力な特殊効果がいっぱい。そのまま使ったんじゃ、カードは使い捨てだが、その精神コマンドが使えるパイロットがフィールドにいれば、カードは何回でも使えるぞ。精神コマンドとパイロットはセットで使おう。

4.自分だけのデッキをつくろう

1つのデッキに入れられるカードの枚数は50枚。この中に自分のカードをいろいろ入れていくんだ。カードの種類と枚数で、デッキの強さは左右される。そしてその強さは実際に戦ってみないとわからない。さあ、最強のデッキをつくっていこう。

■カード

“スクランブルギャザー”には
次のようなカードがあります。

- ・ユニットカード ・ユニットカード（戦艦タイプ）
- ・人間ユニットカード ・パイロットカード
- ・キャラクターカード ・精神コマンドカード
- ・アイテムカード（常駐）
- ・アイテムカード（短期戦用）

カードの種類	配置する場所	配置するフェイズ	戦闘への参加
ユニット	イン/アウトフィールド	配置フェイズ	○
ユニット（戦艦タイプ）	イン/アウトフィールド	配置フェイズ	○
人間ユニット	イン/アウト/ベースフィールド	配置フェイズ	△
パイロット	ベースフィールド	配置フェイズ	−
キャラクター	ベースフィールド	配置フェイズ	−
精神コマンド	ベースフィールド	供給フェイズ	−
アイテム（常駐）	ベースフィールド	配置フェイズ	−
アイテム（短期戦用）	配置しません	配置しません	−

■ユニットカード

攻撃の主力となるロボットや戦闘機などのカードです。戦闘フェイズに相手のユニットや相手の本体を攻撃することができます。また、さまざまな特殊効果を使うことのできるカードもあります。

ユニットカードは、特定のパイロットカードやユニットカードが同時にフィールドに出ていることによってパワーアップすることが多いので、より強い組み合わせ（コンボ）を見つけましょう。

属性／「宇宙戦用」「地上戦用」「空中戦用」「海戦用」「地底戦用」などの属性です。

ナンバー/カードの名前／ユニットカードのカードナンバーの頭文字はUです。

特殊効果/分類／特殊効果フェイズなどに使うことのできる能力です。使用するときに、丸数字で書かれているコストの枚数だけ、本体から捨て山にカードを移動させます。ユニットの分類が書かれているカードもあります。



配置コスト／配置するとき、本体から捨て山に移動させるカードの枚数です。

維持コスト／自分の維持フェイズに、本体から捨て山に移動させるカードの枚数です。

移動力／ユニットが1ターンに移動できる範囲です（移動フェイズP11参照）

射程／ユニットの攻撃が届く範囲です（射程の図P13参照）。

攻撃力／戦闘でターゲットに与えるダメージです。

HP／1ターンに吸収できるダメージの量です（ダメージはターンの終了と同時に全回復します）。1ターン内にそれ以上のダメージを与えられるとユニットは破壊され、墓場へと移動されます（取りのぞく）。

●戦艦タイプ

戦艦タイプはユニットカードの中でも特殊なもので、「格納」の能力を持っています。戦艦タイプのユニットカードは、他のユニットカードを格納することができます。格納されたユニットカードは、戦艦タイプのカードの下に名前が見えるように差し込んでおきます。なお、「格納」は戦艦タイプ固有の能力で、特殊効果としてはあつかいません。

【格納】

- 移動フェイズに、移動力0で戦艦タイプのカードと同じフィールド（インフィールドならインフィールドに、アウトフィールドならアウトフィールド）にあるユニットカードを「格納」することができます。
- 格納できるユニットカードの枚数に制限はありません。
- 戦艦タイプのユニットカードを格納することはできません。
- 格納されているユニットカードがダメージを受けることはありません。ただし、戦艦ユニットが破壊された場合、格納されているユニットカードもすべて墓場へと移動させます（取りのぞく）。

【格納されたユニットは…】

- 特殊効果を使うことができます（コストのあるなしに関わらず）。
- 移動フェイズに、移動力0で自分を格納している戦艦タイプのカードがいるフィールドに「出撃」することができます。
- 移動フェイズに戦艦タイプが移動する場合、格納されているユニットカードも一緒に移動します。
- 格納されたユニットカードは、フィールド上に存在しないものとみなされます。
- 戦闘（攻撃/反撃とも）をすることができません。
- 相手の攻撃の目標になることはありません。
- 維持コストを支払う必要がなくなります。

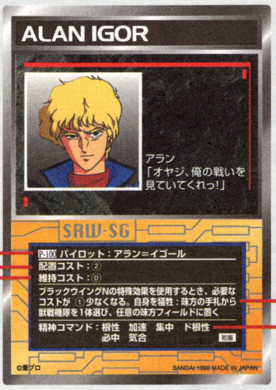
■パイロットカード

ユニットを操縦するパイロットを表したカードです。単独で使用できる特殊効果や、特定のユニットに対してさまざまなプラスのある効果を持っています。また、パイロットカードに表記されている精神コマンドの精神コマンドカードは使い捨てではなくなるので、精神コマンドカードとあわせて使っていくとよいでしょう。

ナンバー/カードの名前／パイロットカードのカードナンバーの頭文字はPです。

配置コスト／配置するとき、本体から捨て山に移動させるカードの枚数です。

維持コスト／自分の維持フェイズに、本体から捨て山に移動させるカードの枚数です。



特殊効果／特殊効果フェイズなどに使うことのできる能力です。使用するときには、丸数字で書かれているコストの枚数だけ、本体から捨て山にカードを移動します。

精神コマンド／カードに記載されている精神コマンドカードを使うときは、精神コマンドカードは使い捨てではなく、自分の復帰フェイズに再び使えるようになります。

【同名カードの配置制限】

フィールド上には、同じ名前のパイロットカードは敵味方合わせて1枚しか存在できません（同じ世界に同じ人間が何人もいるのはおかしいですから）。同じ名前のパイロットカードの2枚目が配置された場合、それまでに配置されていた同じ名前のパイロットカードは取りのぞかれて墓場へと行きます。相手の目障りなパイロットを取りのぞくには、自分が同じ名前のカードを配置すればよいわけです。パイロットカードはナンバーが違っても同じ名前のパイロットは同じひとりのパイロットとみなします。

※カードに指示がある場合、それにしたがってください。

■キャラクターカード

パイロットカード同様、ユニットをサポートするカードですが、原作上ユニットを操縦しない人間などを表したカードです。基本的にはパイロットカードと同じですが、精神コマンドを持っているカードと持っていないカードがあります。

ナンバー/カードの名前／キャラクターカードのカードナンバーの頭文字はCです。

配置コスト／配置するとき、本体から捨て山に移動させるカードの枚数です。

維持コスト／自分の維持フェイズに、本体から捨て山に移動させるカードの枚数です。



特殊効果／特殊効果フェイズなどに使うことのできる能力です。使用するときには、丸数字で書かれているコストの枚数だけ、本体から捨て山にカードを移動します。

（精神コマンド）／カードに記載されている精神コマンドカードを使うときは、精神コマンドカードは使い捨てではなく、自分の復帰フェイズに再び使えるようになります。

【同名カードの配置制限】

パイロットカード同様、フィールド上には、同じ名前のキャラクターカードは敵味方合わせて1枚しか存在できません。

■人間ユニットカード

人間ユニットカードは、ユニットカードとパイロットカードの両方の性格をあわせ持つカードです。

【配置】

・配置フェイズに、イン/アウトフィールドにユニットカードとして配置するか、ベースフィールドにパイロットカードとして配置するかを自由に決めることができます。

・配置後は、ユニットカード/パイロットカードの変更はできません。

【イン/アウトフィールドに配置】

・ユニットカードとして配置した場合、戦闘をすることができます。

・特殊効果、精神コマンドも使用することができます。

【ベースフィールドに配置】

・パイロットカードとして配置した場合、戦闘をすることはできません。

・特殊効果、精神コマンドは使用することができます。

【効果の影響】

・人間ユニットカードは、どちらのカードとして配置したかに関わらず、ユニットカードが対象となる特殊効果と、パイロットカードが対象となる特殊効果の、両方の影響を受けます。

【同名カードの配置制限】

パイロットカード同様、フィールド上には、同じ名前の人間ユニットカードは敵味方合わせて1枚しか存在できません。



■精神コマンドカード

さまざまな効果をあたえるカードです。特殊効果は、特に指定がない限り、特殊効果フェイズで使用します。



ナンバー/カードの名前／精神コマンドカードのカードナンバーの頭文字はSです。

特殊効果／特殊効果フェイズなどに使うことのできる能力です。使用するときには、丸数字で書かれているコストの枚数だけ、本体から捨て山にカードを移動します。

配置コスト／供給するときに、本体から捨て山に移動させるカードの枚数です。基本的に精神コマンドカードの配置コストは⓪です。

【自分のフィールド上に、その精神コマンドを持つパイロットカード、キャラクターカード、人間ユニットカードが出ている場合】

カードは使い捨てになりません。使用するときは精神コマンドカードは横向きにします（タップ）。タップされている精神コマンドカードは、次の自分のターンの復帰フェイズで元どおりになるまで、使うことはできません。

【自分のフィールド上に精神コマンドを持つパイロットカード、キャラクターカード、人間ユニットカードが出ていない場合】

精神コマンドカードは使い捨てになり、墓場へと移動させます（取りのぞく）。

ですから、精神コマンドカードはできるだけパイロットカード、キャラクターカード、人間ユニットカードと組み合わせて使うとよいでしょう。どちらの場合も、その後必要なコストを支払って、特殊効果を適用します。

■アイテムカード

アイテムカードは、ユニットカードの能力をあげたりして戦闘をサポートするカードです。「常駐」と「短期戦用」の2種類があります。



ナンバー/カードの名前／アイテムカードのカードナンバーの頭文字はＩです。

特殊効果／特殊効果フェイズなどに使うことのできる能力です。使用するときには、丸数字で書かれているコストの枚数だけ、本体から捨て山にカードを移動させます。

配置コスト／配置するときに、本体から捨て山に移動させるカードの枚数です。短期戦用のアイテムの配置コストは使用するときに本体から捨て山に移動させる枚数です。

特性／常駐なのか短期戦用なのかが書かれています。

●特性／常駐

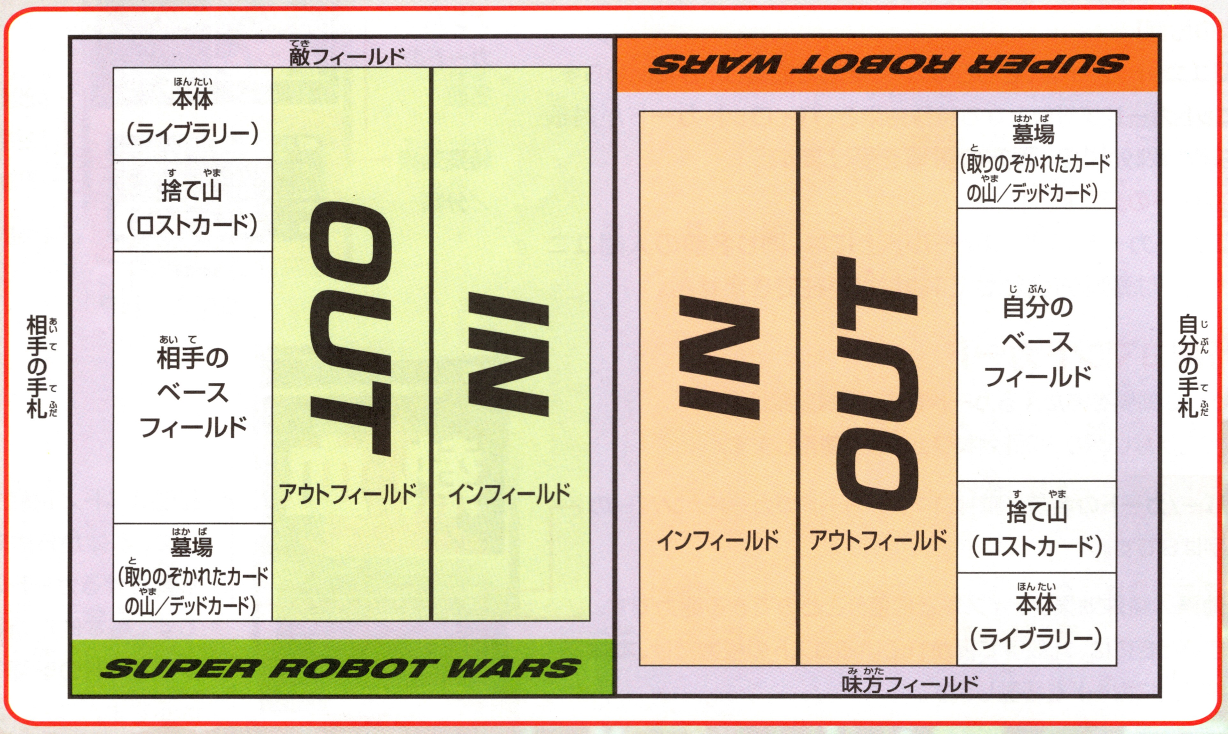
常駐型アイテムカードは、配置フェイズに配置コストを支払って、配置します。配置されたアイテムカードで、使用コストのないものは破壊されないかぎりその特殊効果が続きます。使用コストのある特殊効果は、主に特殊効果フェイズに、必要なコストを支払って使用し、そのターンの間効果が続きます。各カードに書かれている特殊効果で、敵・味方の指定がないものは、自分と相手の両方に適用されます。

●特性／短期戦用

短期戦用のアイテムカードは、主に特殊効果フェイズに、配置コストを支払って使用します。使用したアイテムカードはただちに墓場へと移動させます。その効果は直ちに適用されます。効果が持続するものについては、そのターンが終了するまで続きます。

■フィールド

“スクランブルギャザー”の対戦をおこなう場所、つまり戦場が「フィールド」です。フィールドは以下のようにカードを置いていきます。



インフィールド

ユニットカード（人間ユニットカード）を配置する場所です。何枚でも配置することができます。

アウトフィールド

ユニットカード（人間ユニットカード）を配置する場所です。何枚でも配置することができます。

ベースフィールド

パイロットカード（人間ユニットカード）、キャラクターカード、精神コマンドカード、アイテムカード（常駐）を出す場所です。それぞれ何枚でも出すことができます。

本体（ライブラリー）

ゲーム開始時にデッキを置く場所です。この本体のカードの枚数がプレイヤーのHPをあらわしており、本体のカードが0枚になった時点で、そのプレイヤーは負けになります。

捨て山（ロストカード）

「コスト」を支払う場合、本体から捨て山へカードを裏にしたまま1枚ずつ移動させます。当たり判定のときは捨て山の1番上のカードをめくって行います（めくったカードは墓場へと移動させます）。

墓場（取りのぞかれたカードの山／デッドカード）

戦闘や特殊効果などで破壊された（取りのぞかれた）カード、使い終ったアイテムカード（短期戦用）、当たり判定でめくった捨て山のカードなどを置く場所です。墓場に取りのぞかれたカードは、フィールドに対して影響を与えません。

手札

プレイヤーが使用できるカードです。相手に見えないように裏側にして持ちます。最初に7枚のカードを手札として持ってゲームをはじめますが、手札は0枚になっても、逆に8枚以上になってもかまいません。

■デッキ

プレイヤーは自分の持っているカードから、以下のルールにしたがって自由に50枚を選んで「デッキ」を構築します。どのカードを何枚使うかによって、そのデッキの強さは大きく変わってきます。どのようなデッキを構築していくのかが、“スクランブルギャザー”の楽しみでもあります。

1.合計枚数

・カードの枚数は合計で50枚です。

2.ユニットカード

・同じナンバーのカードを3枚まで入れることができます。
・同じ名前のユニットでも、異なるナンバーのカードであれば、それぞれ3枚ずつ入れることができます（マジンガーZやνガンダムなど）。

3.パイロットカード、人間ユニットカード、キャラクターカード

・同じ名前のカードを3枚まで入れることができます。
・異なるナンバーのカードでも、同じ名前のカードは同じ1人のカードとみなし（P-5の「アムロ=レイ」とP-24の「アムロ・レイ」など）、シリーズを通して3枚までしか入れることはできません。

4.精神コマンドカード、アイテムカード

・同じナンバーのカードを3枚まで入れることができます。
・シリーズが異なっても、同じナンバーのカードは同じカードとみなし、シリーズを通して3枚までしか入れることはできません。

※P-13「竜崎一矢」は、Ver4.4ルールより1デッキに3枚まで入れることができるようになりました。
ただし、その効果を以下のように読みかえてください。

ダイモスは+2／+2になる。敵のドローフェイズは敵の戦闘フェイズの後になる



■ゲームを始める準備

1.デッキを用意する

プレイヤー（2名）は、それぞれ「デッキ」と呼ばれるカードの組を用意します。各プレイヤーは自分のデッキをよく切り混ぜます。その後、相手のプレイヤーに自分のデッキをもう一度切り混ぜてもらうか、カット（デッキの山をふたつに分けて、上下を入れ替えること）してもらいます。このとき、デッキのカードの枚数が正しく50枚になっているかどうか、互いに確認しあうとよいでしょう。

2.デッキを本体に置く

相手に確認してもらったら、そのデッキを自分のフィールドの本体（ライブラリー）置き場に置きます。カードの内容が見えないように裏がえしにして配置します。

3.先攻後攻を決める

プレイヤーどうしでじゃんけんをして、勝った方が先攻のプレイヤーとなります。続けて同じ相手と対戦する場合は、前回負けたプレイヤーが先攻となります。

4.最初の手札をひく

それぞれのプレイヤーは本体の上から7枚を引き、最初の手札とします。

■ゲームの流れ

ゲームは、先攻のプレイヤーのターン（手番）、後攻のプレイヤーのターンを交互におこなっていきます。それぞれプレイヤーのターンは、フェイズと呼ばれる8つの手順に分かれています。プレイヤーがあるフェイズに何もすることがない場合でも、フェイズ自体がなくなることはありません。プレイヤーは各フェイズで、フェイズの名前を声に出して呼んでいくと、相手のプレイヤーもわかりやすいでしょう。

このターンを先攻後攻交互にくりかえし、どちらかのプレイヤーの本体（ライブラリー）の枚数が0になった瞬間にそのプレイヤーが負けとなります。本体の残り枚数はいつでも数えることができます。相手プレイヤーの本体の枚数についても同様です。ただし、相手の迷惑にならない程度にしましょう。

【ターンの流れ】

先攻のターン
↓
後攻のターン
↓
先攻のターン
↓
後攻のターン
↓
どちらかの本体が0枚になるまで続きます

【フェイズの流れ】

1.復帰フェイズ
↓ タップされた精神コマンドカードをもどす

2.維持フェイズ
↓ フィールドにあるカードの維持コストを支払う

3.ドローフェイズ
↓ 本体から1枚、手札に加える

4.供給フェイズ
↓ 精神コマンドカードをベースフィールドに出す

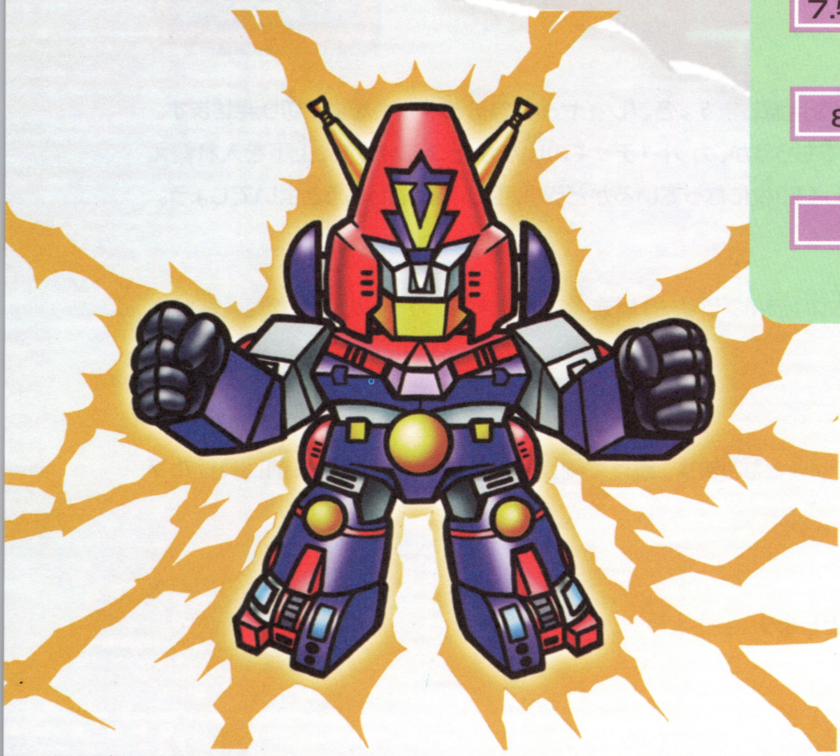
5.移動フェイズ
↓ ユニットカードの移動をおこなう

6.配置フェイズ
↓ ユニット、パイロット、キャラクター、アイテム（常駐）を配置

7.特殊効果フェイズ
↓ フィールドにあるカードの特殊効果、アイテム（短期戦用）を使う

8.戦闘フェイズ
↓ ユニットカードを使って戦闘をおこなう

9.ターン終了
相手のプレイヤーのターンへ



1.復帰フェイズ

前の自分のターン、および直前の相手のターンで使用しタップされている（横に倒されている）精神コマンドカードをこのフェイズで縦に戻します。以降、その精神コマンドカードを使うことができます。

2.維持フェイズ

維持コストがあるユニットカード、パイロットカード、キャラクターカードがフィールドに出ている場合、維持コスト分の枚数、本体から捨て山へカードを移動させます（裏返しのまま）。※精神コマンドカード×枚タップ等の維持コストもあります。

維持コストを支払わないで、そのカードを墓場に取りのぞくこともできます（墓場にカードを表にして置きます）。

維持コストがないカードを取りのぞくことはできません。

3.ドローフェイズ

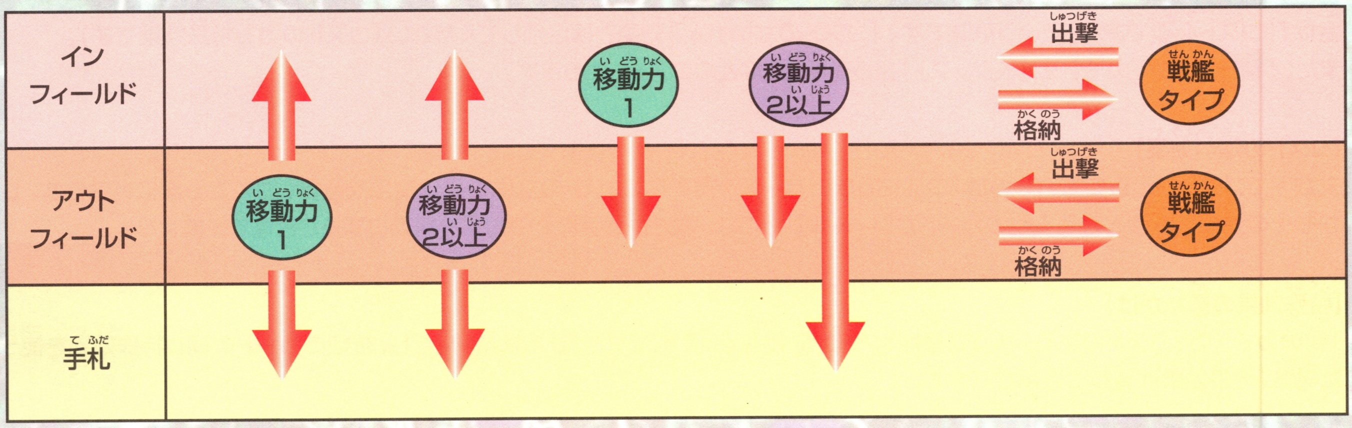
本体（ライブラリー）から1枚引いて手札に加えます。引かないという選択はできません。本体にカードがなくなってしまった場合はその時点で負けとなります。※大会などでは、先攻プレイヤーの最初のターンにはドローしないことがあります。

4.供給フェイズ

手札から精神コマンドカードを1枚まで、ベースフィールドに出すことができます。出さなくてもかまいません。

5.移動フェイズ

フィールドに配置されているユニットカードを移動力の範囲内で各1回だけ移動させます。何体移動させてもかまわず、移動の順番も自由です。移動させなくてもかまいません。また、同じフィールドにいる戦艦タイプのユニットに「格納」することができます（移動力は0で可能）。「出撃」も同様です。※往復して同じフィールドに戻ることはできません。



6.配置フェイズ

手札から、精神コマンドカード、アイテムカード（短期戦用）以外のカードをフィールドに出すフェイズです。配置するそれぞれのカードの配置コスト分の枚数、本体から捨て山へカードを移動させます（裏返しのまま）。1回の配置フェイズに配置できるのは、ユニット、パイロット、キャラクター、アイテム（常駐）それぞれ1枚ずつまでです。

- ●ユニットカード：1枚まで
  移動力1のユニットはアウトフィールドに配置します。
  移動力2のユニットはアウトフィールド、インフィールドの好きなほうに配置します。
- ●パイロットカード：1枚までベースフィールドに配置します。
- ●キャラクターカード：1枚までベースフィールドに配置します。
- ●人間ユニットカード：1枚まで（特殊）
  ユニットカードとして配置する場合、他のユニットカードは配置できません。移動力1ならアウトフィールドに、移動力2ならアウトフィールド、インフィールドの好きなほうに配置します。
  パイロットカードとして配置する場合、他のパイロットカードは配置できません。ベースフィールドに配置します。
- ●アイテムカード（常駐）：1枚までベースフィールドに配置します。

7.特殊効果フェイズ

フィールドに出ているユニットカード、人間ユニットカード、パイロットカード、キャラクターカード、精神コマンドカード、アイテムカード（常駐）と手札にあるアイテムカード（短期戦用）の各カードに書かれた特殊効果を使うことができるフェイズです。特殊効果フェイズ以外のフェイズで使うことが指定されている特殊効果もありますが、その場合は各カードに従って使用してください。

【特殊効果フェイズの手順】

最初にそのターンの手番のプレイヤーが、特殊効果を使うことができます。次に相手プレイヤーが特殊効果を使うことができます。自分、相手、自分、相手……という順で交互に1回ずつ、1人何回でも使うことができます。使いたくないときは自分の番ごとに「使わない」と宣言し、双方が続けて「使わない」と宣言した時点で特殊効果フェイズが終了となります。

【例】

自分:○○の特殊効果を使います（効果を使う）
相手:××の特殊効果を使います（効果を使う）
自分:△△の特殊効果を使います（効果を使う）
相手:使いません
自分:□□の特殊効果を使います（効果を使う）
相手:☆☆の特殊効果を使います（効果を使う）
自分:使いません
相手:使いません

※2人とも「使わない」宣言をしたので特殊効果フェイズ終了

【コストのある効果】

特殊効果の説明に丸数字で「①：～」などと書かれているものがあります。この丸数字がその特殊効果を使うときに必要なコストです。使用するときには、コスト分の枚数を本体から捨て山へカードを移動させます（裏返しのまま）。「⓪：」と書かれている場合は「0コスト必要である」という意味です。「コストのない」特殊効果とは区別してください（コストのある特殊効果です）。
また、「精神コマンドカードをX枚タップ」「自らを犠牲」などのコストもあります。

【コストのない効果】

丸数字でコストが示してないものは「コストのない」特殊効果です。コストのない効果は使用を宣言しなくても常に有効です。しかもその効果に影響を与える他のカードがフィールド上にない場合、勝手にその効果を無効にすることはできません。

【特殊効果の重ねがけ】

1枚のカードの「コストのある」特殊効果は1ターンに1回しか使うことができません。ただし、複数のカードの同じ特殊効果を使った場合、その効果は重ねて適用されます。

【特殊効果の競合】

カードの特殊効果は特に注意書きがない限り、先に配置／使用されたものから順に処理します。例えば「全てのユニットの攻撃力を2にする」というユニットカードの特殊効果が発動し、その後に「全てのユニットの攻撃力を−1する」というその他の特殊効果が発動した場合は、全てのユニットの攻撃力は1となります。
順番はまず、フィールドにすでに配置されているカードの「コストのない」特殊効果を処理していきます（配置順）。その後、「コストのある」特殊効果を処理していきます（使用宣言順）。
※Ver4.4以前の「ユニットカードの記述が優先される」ルールは削除されました。

【特殊効果の有効時間】

コストのかかる特殊効果の場合、特に指定がなければそのターンの終わりまで有効です。コストのかからない特殊効果は、そのカードがフィールド上に存在する限り続きます。

【特殊効果の対象】

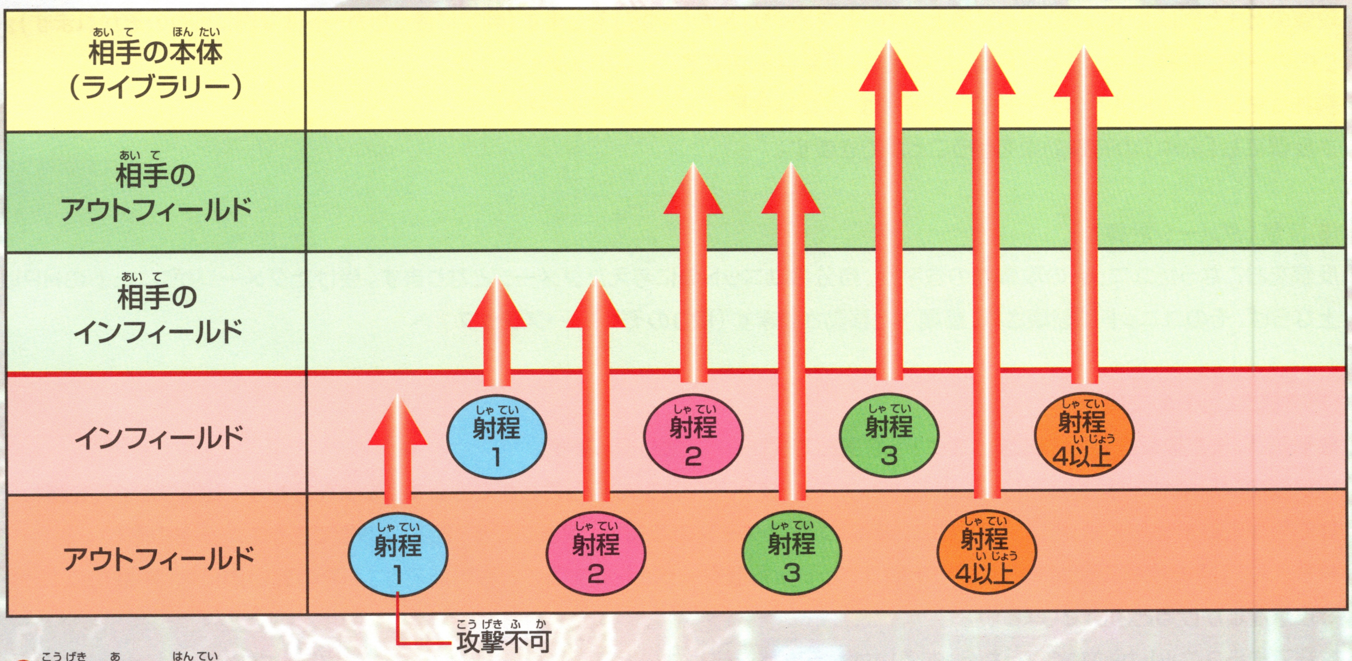
各カードに書かれている特殊効果で、敵・味方の指定がないものは、自分と相手の両方に適用されます。
「このユニット」と表記されている場合、基本的にはそのユニットカードのみの効果となります。同名で別番号のユニットがフィールド上にいる場合でも、そのユニットには特殊効果が適用されません。

8.戦闘フェイズ

フィールド上にいるユニットカードで相手に攻撃をしかけることができます。攻撃ができる場合でも、必ずしも攻撃をする必要はありません。

①攻撃(ターゲットの決定)

自分のインフィールドまたはアウトフィールドにいるユニットの中から1体、攻撃をしかけるユニットを選びます。ユニットカードにある射程の範囲内にいるターゲット(敵ユニット1体または本体)を指定してください。特殊効果により射程がのびたりしている場合は、その効果を加えた上での射程となります。



②攻撃(当たり判定)

攻撃側のプレイヤーは、選んだユニットの攻撃が命中したかはずれたかを判定します。捨て山の1番上のカードをめくり「当たり判定」をします(判定に使ったカードは墓場に取りのぞかれます)。

このカードが精神コマンドカードだった場合は、攻撃は成功です。→ステップ③へ

精神コマンドカード以外のカードだった場合は、攻撃は失敗です。→ステップ④へ

特殊効果により攻撃が必ず成功する(必中)場合、当たり判定をする必要はありません。捨て山をめくらずに、命中したことになります。→ステップ③へ

※「必中」などの特殊効果がなく、捨て山に1枚もカードがない場合に攻撃を宣言しても攻撃は失敗になります。

③攻撃(ダメージ計算)

【ターゲットがユニットカードの場合】

攻撃をおこなったユニットの攻撃力の数字が、相手のユニットに与えたダメージとなります。

受けたダメージがユニットのHP以上ならば、そのユニットは破壊され、墓場へと移動させます(取りのぞく)。→ステップ⑤へ

受けたダメージがユニットのHPより少なければ、そのユニットは破壊されず、反撃をしてきます。ただし、与えたダメージはこのターン中は残りますから、別のユニットで攻撃したときに、破壊しやすくなります。→ステップ④へ

【ターゲットが相手の本体の場合】

攻撃をおこなったユニットの攻撃力の数字が、相手に与えたダメージとなります。相手プレイヤーはそのダメージ分の枚数を本体(ライブラリー)から捨て山に移動します(カードは裏のまま)。例えば、3ダメージ受けたなら3枚カードを捨て山に移動するということです。この結果、本体の残り枚数が0枚になったら、その時点で相手プレイヤーの負けになります。本体から反撃を受けることはありません→ステップ⑤へ

※自分のユニットの攻撃力が相手ユニットのHP以上であっても、余分なダメージが他のカードや本体に影響を与えることはありません。

④反撃（ターゲットの決定）

攻撃を受けたけれども破壊されなかった相手ユニットは、反撃をすることができます（しなくてもかまいません）。
ただし、攻撃してきたユニットが、射程の範囲内にいなければなりません。射程は、攻撃の時の射程と同様です。また、ターゲットは、必ず攻撃してきたユニットになります。それ以外のユニットや本体に対して反撃をすることはできません。
射程内で反撃ができるのなら。→ステップ⑤へ
射程外で反撃ができない、あるいはしないのなら。→ステップ⑦へ

⑤反撃（当たり判定）

攻撃のときと同じように、捨て山の1番上のカードをめくり「当たり判定」をします（判定に使ったカードは墓場に取りのぞかれます）。
このカードが精神コマンドカードだった場合は、反撃は成功です。→ステップ⑥へ
精神コマンドカード以外のカードだった場合は、反撃は失敗です。→ステップ⑦へ
※反撃にも「必中」の特殊効果を使うことができます。

⑥反撃（ダメージ計算）

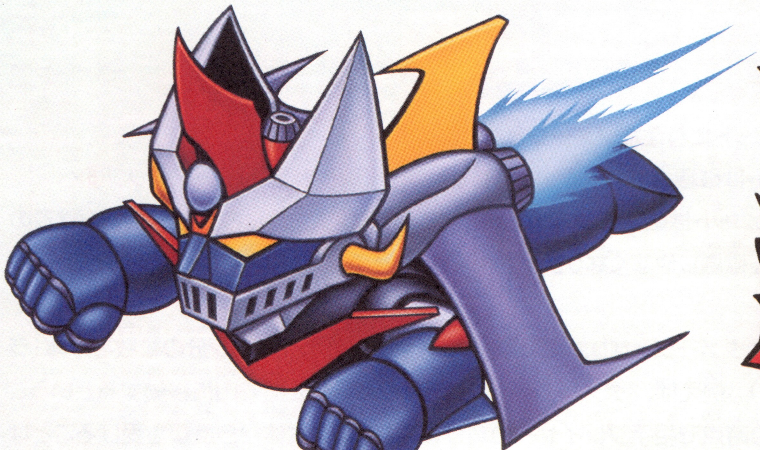
反撃をおこなったユニットの攻撃力の数字が、自分のユニットのに与えたダメージとなります。受けたダメージがユニットのHP以上ならば、そのユニットは破壊され、墓場へと移動させます（取りのぞく）。→ステップ⑦へ

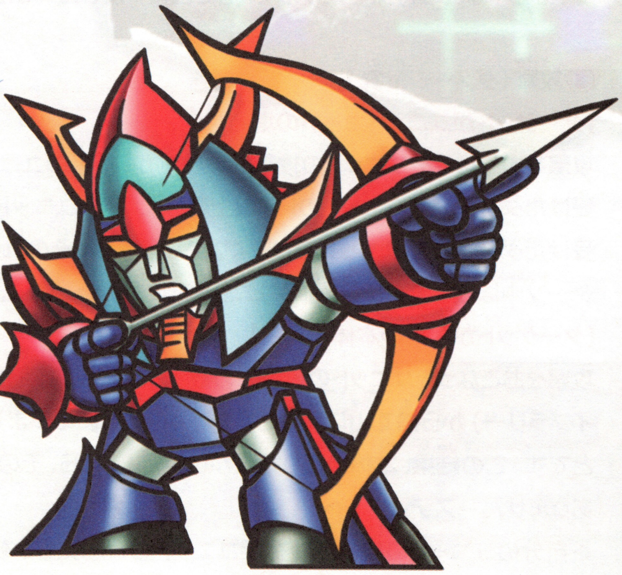
⑦攻撃ユニットの交代

攻撃側は、まだ攻撃を行っていないユニットを選んで、①～⑥を繰り返します。
攻撃側のプレイヤーは、フィールドに出ているユニットすべてで攻撃を行うことができます（攻撃を行わず、戦闘フェイズを終わらせてもかまいません）。ただし、1体のユニットにつき、1ターンの攻撃は1回までです（2回以上攻撃できるユニットをのぞく）。
もちろん、1回の攻撃で破壊できなかった敵ユニットを再度ターゲットにすることも可能です。HPの高い敵には、複数のユニットで攻撃をしかけるとよいでしょう。
攻撃できるユニットがいなくなったら、あるいはもう攻撃を行わないと宣言したら戦闘フェイズは終了します。

⑧ターン終了

戦闘などでダメージを受けたユニットのHPは、この時点で全回復します。本体へのダメージは回復しません。
自分のターンが終了したら相手のターンが始まります。以上のフェイズを交互に繰り返し、どちらかの本体（ライブラリー）が0になるまでゲームを続けます。





■用語説明

相手
プレイヤーの対戦相手（敵）を指します。また、相手自身にダメージという場合、相手の本体（ライブラリー）のことを指します。相手のフィールドという場合、相手のインフィールド、アウトフィールド、ベースフィールドのすべてを指します。

アウトフィールド
ユニットカードを配置し、戦闘を行う場所のうち、相手のフィールドから遠いほう。

当たり判定
ユニットカードの攻撃/反撃が成功するかどうかの判定。捨て山の一番上のカードを1枚めくって精神コマンドカードだったら攻撃成功（当たり）、精神コマンドカード以外のカードだった場合は攻撃失敗（はずれ）です。判定のために捨て山からめくったカードは、墓場に移動します。

インフィールド
ユニットカードを配置し、戦闘を行う場所のうち、相手のフィールドに近いほう。

格納
ユニットカードを戦艦タイプのユニットカードの下にさしこむことです。「格納」は戦艦タイプユニットに固有の能力であり、特殊能力とはみなしません。格納されているユニットは、その特殊効果を使用することができますが、フィールド上にはいないものとします。

攻撃
戦闘のうち、そのターンの番のプレイヤーが、相手のユニットや本体に対して行うもの。反撃は含みません。

コスト
配置コスト、維持コスト、そして特殊効果を使うためのコストなどがあります。丸数字に囲まれている数字の枚数だけ、本体（ライブラリー）から捨て山に移動します。「精神コマンドカードX枚タップ」などのコストもあります。

コストのある特殊効果
使用の際のコストが書かれている特殊効果です。⓪の場合も、コスト0がかかる特殊効果とみなします。

コストのない特殊効果
使用の際のコストが書かれていない特殊効果です。使用を宣言しなくても常にその効果が適用されます。

このユニット
その特殊効果が書かれているユニットカード1枚を指します。同じ名前の別のカードがあっても、そのカードは含みません。

自身を犠牲（自らを犠牲）
そのカードを墓場に移動させること。主に、ある特殊効果を発生させるためのコストとして行います。

自分
プレイヤー自身のことを指します。また、自分自身にダメージという場合、自分の本体（ライブラリー）のことを指します。自分のフィールドという場合、自分のインフィールド、アウトフィールド、ベースフィールドのすべてを指します。

出撃
「格納」されているユニットカードを再びフィールドに配置すること。

捨て山
コストとして支払ったり、本体にダメージを受けた時などに、本体（ライブラリー）のカードを移動させる先。当たり判定に使用するため、必ず裏向きのまま移動させます。

戦闘
戦闘フェイズにユニットどうしで行うもので、攻撃と反撃を含みます。

属性
ユニットカード右側に書かれている「地」「空」「宇」「海」「底」などと書かれているもの。この属性によって影響を受ける効果があります。「地」「空」「宇」と3つの属性を持つユニットカードは、いずれの属性に対する効果も受けることになります。

タップ
カードを横向きに倒すこと。タップされたカードは、次の自分のターンの最初にある復帰フェイズで元に戻すまで使えません。その精神コマンドカードを持つパイロットカード（人間ユニットカード）またはキャラクターカードがフィールドにいる場合、精神コマンドカードを使うとこの状態になります。

ターゲット
ユニットまたは敵本体（ライブラリー）を指します。

ダメージ
HPまたはライブラリーを減らす数字のこと。

デッキ
ゲームのときに使う50枚のカードの組です。自分と相手で2組のデッキが必要で、それぞれのプレイヤーが用意します。

手札から捨てる
手札からカードを墓場に移動させること。

特殊効果
特殊効果フェイズに使用される、カードそれぞれが持つ特殊な効果です。その記述はルールよりも優先されます。複数の特殊効果が併記されている場合もあります。

取り除く（取りのぞく）
カードを墓場に移動させること。ユニットカードの「破壊」や「犠牲」と同義とみなします。

破壊
特殊効果によって破壊されたり、HP以上のダメージを受けたユニットカードなどは破壊されます。破壊されたカードは墓場へと移動させます。

ドロー
本体から手札に1枚加えること。

墓場
Ver4.4ルールまで「取りのぞかれたカードの山」と呼ばれていたもの。破壊されたカード、取りのぞかれたカードはここに置きます。

反撃
戦闘のうち、相手から「攻撃」されたときに、相手に対してしかえしするもの。射程が届かなければ反撃することはできません。

フィールド（場）
各カードを配置しゲームをプレイする場所です。インフィールド、アウトフィールド、ベースフィールドのすべてを指します。

フェイズ
各ターンのさらに細かい区切り。フェイズごとに色々なカードを使用していきます。プレイヤー自身でその順番を変更することはできません。

ベースフィールド
パイロットカード、キャラクターカード、精神コマンドカード、アイテムカード（常駐）を配置する場所。Ver4.4ルールまで「精神コマンドフィールド」と呼ばれていたもの。ベースフィールドへの攻撃はできません。

本体（ライブラリー）
デッキを裏側にして置いたもの。ドローフェイズに1枚ずつ引くことができます。本体の枚数がプレイヤー自身のHPをあらわしており、これが0になると負けになります。

■デッキ構築のヒント

“スクランブルギャザー”は50枚で1つのデッキを組んで対戦するゲームです。スクランブルスターターをそのまま使ってもゲームはできますが、別売の追加・拡張パック（ブースターパック）と組み合わせるとデッキはさらに強化されるでしょう。

1.高い攻撃力

高い攻撃力のユニットは、相手に大きなダメージを与えるので、それだけで脅威になります。ただし、配置コストや維持コストも高くなるので注意が必要です。

2.攻撃を命中させる

攻撃が相手に当たるかどうかは大きなポイントです。攻撃を成功させるために、精神コマンドカードの割合を多くし「必中」や「集中」を多く入れておくといいでしょう。精神コマンドの「必中」「集中」を持つパイロットも入れればさらに効果的です。

3.本体を回復させる

コストの高いカードを多用すると、自分の本体の枚数はどんどん少なくなっていきます。精神コマンドカードの「愛」「友情」「補給」、アイテムカードの「プロペラントタンク」「金塊×3」を入れておくといいでしょう。

4.コンボを利用する

原作が同じカードの組み合わせだと、互いにプラスの効果をあたえる特殊効果を持つ場合があります。これらのカードの組み合わせ（コンボ）を利用することで、より効果的な戦術をとることができます。思わぬコンボがあることもありますので、さがしてみてください。

5.カードの破壊

相手のやっかいなカードを墓場に移動できるカードを用意しておくことは必要です。スクランブルギャザー5では次のようなカードがあります。

ユニットカード破壊：イデオン、核バズーカ
パイロットカード破壊：ランドクーガーN、ルー＝ルカ
精神コマンドカード破壊：ヴァルシオーネ、ザクⅢ改、かく乱
アイテムカード破壊：マジンガーZ

6.カードの割合

いくら精神コマンドカードを入れると攻撃が成功しやすくなるとはいえ、精神コマンドカードの比率を上げすぎるとユニットカード不足になることがあります。強いユニットカードを入れすぎると、配置コストや維持コストがかかることが多いので長期戦になると不利になります。デッキはそれぞれのカードのバランスが重要です。初心者のうちは、以下の割合を目安にデッキを組んでいくとよいでしょう。括弧内が、おすすめの割合です。

ユニットカード	15枚（10～15枚）
パイロット	10枚（9～12枚）
精神コマンドカード	20枚（16～20枚）
アイテムカード	5枚（5～10枚）

7.おさえておきたいカード

デッキ構築に困ったら、自分の好きな原作のユニットやパイロットをあつめてみるのがいいでしょう。その際に、おさえておきたいのが次のアイテムカード、精神コマンドカードです。

○アイテムカード

リペアキット、バズーカ

○精神コマンドカード

ひらめき
かく乱
必中（ユニットに必中能力がなければ）
気合（ユニットの射程が短ければ）
熱血（ダメージ重視のデッキの場合）
愛（本体回復重視のデッキの場合）

■サンプルデッキ1

ビムラーパワーだ！　ゴーショーグンデッキ

【コンセプト】

勝つことを重視する強いデッキをつくるのはもちろんですが、思い入れのある作品のロボットやパイロットで構成するファンデッキも、スクランブルギャザーの楽しみ方の一つです。パート1～5で「戦国魔神ゴーショーグン」に関するカードを、ほとんどすべて集めた硬派なファンデッキ！

●本体攻撃の主役にしたいのは、射程3を持つU-241 ゴーショーグンや、U-477 ゴーショーグンです。気合やケルナグール艦の特殊効果などをうまく利用して、ゴッド・ネロスもなるべく戦闘に参加させましょう。

●レミー島田は、ゴーショーグンを必中にしてくれます。このデッキには多数のゴーショーグンが入っているので、この必中が十分に活用できます。

●相手のデッキに対しては、隠れ身やかく乱を使うことで対抗できます。これらの精神コマンドを豊富に使えるのは、ブンドルやキリーです。また回復系の精神コマンドを持つのは、真吾、レミー、ブンドルの3人。使える精神コマンドがうまく重なっているのも、このデッキの強み。

●やっかいな相手ユニットは、バズーカや、U-477 ゴーショーグンの特殊効果を積極的に使って破壊していきましょう。また、相手がパイロットを多数並べる長期戦タイプのデッキなら、迷わずトライスリーの出番です。

【デッキレシピ】

No	カード名	カード枚数
U-46	ゴーショーグン	2枚
U-106	ゴーナグール	2枚
U-241	ゴーショーグン	2枚
U-355	ゴーショーグン	1枚
U-356	トライスリー	1枚
U-403	ゴッド・ネロス	2枚
U-424	カットナル艦	1枚
U-426	ケルナグール艦	1枚
U-426	ブンドル艦	1枚
U-477	ゴーショーグン	2枚
P-15	北条真吾	2枚
P-57	レミー島田	2枚
P-80	キリー=ギャグレイ	2枚
P-90	レオナルド=メディチ=ブンドル	1枚
I-15	リペアキット	3枚
I-16	バズーカ	3枚
S-5	ひらめき	3枚
S-8	必中	3枚
S-12	熱血	3枚
S-10	脱力	2枚
S-13	隠れ身	2枚
S-17	気合	3枚
S-20	かく乱	2枚
S-23	友情	2枚
S-24	愛	1枚
S-33	挑発	1枚

■サンプルデッキ2

とにかく相手の作戦を防げ！「破壊&妨害デッキ」

【コンセプト】

パート5のカードだけをもとにして組まれた勝ち重視のデッキです。相手のカードを破壊したり妨害することが目的であり、そのための特殊効果を持つカードが集結しています。ただ、全体的に射程が短く、相手の本体に対する攻撃がやりにくいのが弱点。戦闘では、決め手にかける。

●相手のユニットに対しては、グレートマジンガー、イデオン、ビルゴが有効です。幸運とグレートマジンガーを活用すれば、本体を攻撃しなくても相手のライブラリーを減らせます。また、これらのユニットをエンドラに格納すると、特殊効果のコストが下がり、さらに使いやすくなります。

●相手のパイロットに対しては、マジンカイザー、ランドクーガーN、ルー=ルカといったカードが有効です。さらに、ランドライガーNを配置すれば、相手のキャラクターへの対抗手段となります。

●相手の精神コマンドを妨害するのは、ザクⅢ改、ダギ・イルス、かく乱などです。最も強力なのはヴァルシオーネですが、自分の精神コマンドカードも破壊されるので注意が必要です。また、マジンガーZはすべての常駐型アイテムを破壊しますが、こちらのデッキは短期戦用アイテムしか入っていないので、自分のアイテムを破壊する心配はないでしょう。

No	カード名	カード枚数
U-429	マジンガーZ	2枚
U-431	グレートマジンガー	1枚
U-431	マジンカイザー	1枚
U-474	ランドクーガーN	2枚
U-474	ランドライガーN	2枚
U-478	イデオン	1枚
U-483	ヴァルシオーネ	1枚
U-484	ディアブロ	2枚
U-502	ザクⅢ改	2枚
U-506	ダギ・イルス	2枚
U-512	ビルゴ	3枚
U-530	エンドラ	2枚
P-73	ルー=ルカ	1枚
P-77	北小介	1枚
P-78	明日香麗	1枚
P-82	ミオ=サスガ	1枚
C-7	風雲再起	1枚
I-3	サイコフレーム	2枚
I-15	リペアキット	2枚
S-5	ひらめき	3枚
S-8	必中	3枚
S-12	熱血	3枚
S-15	幸運	2枚
S-17	気合	3枚
S-20	かく乱	3枚
S-23	友情	3枚

発表!!『俺デッキ』

■任務完了! 自爆デッキ

○広島県東広島市 竹原 信教君 26才の「俺デッキ」

NO.	カード名	カード枚数
U-4	ボスボロット	2枚
U-25	NT-1アレックス	3枚
U-79	ケンプファー	3枚
U-90	ドラムロ	3枚
U-141	ウイングガンダム	3枚
U-204	ブルグレン	2枚
U-256	ウイングガンダム	2枚
U-260	ガンダムヘビーアームズ	2枚
P-20	ボス	2枚
P-30	レイン・ミカムラ	3枚
P-31	ヒイロ・ユイ	3枚
P-49	トロワ=バートン	2枚
I-5	アポジモーター	3枚
S-12	熱血	3枚
S-20	かく乱	3枚
S-24	愛	3枚
S-25	復活	3枚
S-29	奇跡	2枚
S-30	自爆	3枚

<コンセプト>

『弱くて安いユニット』で相手の『強くて重いユニット』を確実に破壊!

●基本戦法は敵ターンの特殊効果フェイズで、直前の配置フェイズで配置された敵ユニットを自爆で破壊すること。相手は配置コストだけで、どんどんライブラリーを失っていくことでしょう。

●"復活""愛""奇跡"を持つレインで、自爆した自分のユニットを復活させたり、ライブラリーの回復ができます。

●弱点は"自爆"がないと、単に弱いユニットの集合になること。早めに自爆効果を手に入れることが勝敗を分けるカギ!

■バブルデッキ

○東京都府中市 松岡 耕平君 ?才の「俺デッキ」

NO.	カード名	カード枚数
U-57	ガラダK7	1枚
U-76	サザビー	2枚
U-83	バンドック	3枚
U-92	グライア	3枚
U-105	ギルディーン	3枚
U-106	ゴーナグール	3枚
U-183	リグ・シャッコー	2枚
U-206	ディマージュ	3枚
U-242	コン・バトラーV	2枚
U-287	アッザム	2枚
U-287	サイコガンダムMk-II(MS)	1枚
U-300	バーザム	1枚
U-301	スパルタンK5	1枚
U-396	ジグ・マック	1枚
U-397	ギド・マック	3枚
U-423	ガブロ・ザン	1枚
P-12	葵 豹馬	2枚
I-2	メガブースター	2枚
I-3	サイコフレーム	2枚
I-5	アポジモーター	3枚
I-12	ハイブリッドアーマー	3枚
I-24	マキシンガル合金	2枚
I-28	Hチップ	2枚
I-32	EN回復	2枚

<コンセプト>

精神コマンドカードと共に本体に大ダメージ!
精神コマンドカードを土地に見立てたバブル崩壊デッキ!

●ディマージュ、ギド・マックの特殊効果『互いに精神コマンドカードが1枚破壊される毎にライブラリーを1失う』この効果の重複を計り、相手の本体に一気に大ダメージを与える。当然このデッキには、精神コマンドカードを1枚も使用していないので、自分はまったくの無傷。

●このコンボ技は戦闘によるダメージではないため、非常に防ぎにくいというのもポイント。

●時間稼ぎと大量のドローで、自分の体制を整えて一気勝負!

■第1回名古屋公式大会優勝　デッキ

○愛知県海部郡　鷲野　直樹君　15才の「俺デッキ」

NO.	カード名	カード枚数
UF-01	ゲシュペンストMk-Ⅱ	3枚
U-98	オージ	2枚
U-193	マスターガンダム	3枚
U-207	エルダール	3枚
U-252	シャイニングガンダム	2枚
U-257	ウイングガンダムバード形態	3枚
P-8	神勝平	1枚
P-13	竜崎一矢	1枚
P-39	A・N・エイジ・アスカ	1枚
P-54	ジャック=キング	2枚
P-65	ミーナ=ライクリング	2枚
I-1	バズーカ	1枚
I-3	サイコフレーム	1枚
I-4	バイオセンサー	2枚
I-15	リペアキット	2枚
S-8	必中	3枚
S-12	熱血	3枚
S-15	幸運	1枚
S-20	かく乱	2枚
S-22	再動	3枚
S-23	友情	2枚
S-24	愛	2枚
S-25	復活	2枚
S-27	補給	1枚
S-29	奇跡	1枚
S-30	自爆	1枚

<コンセプト>

どんなデッキにも対応できる、バランスのとれたマルチデッキ!

●ユニットのほとんどが移動力:2、射程:3と配置後すぐに相手のライブラリーを攻撃可能。リペアキットやミーナで必中効果を持たせたり、"熱血"や"再動"で攻撃力を高めれば、かなりの脅威!

●相手のユニット、精神コマンド、パイロットを破壊するカードもしっかり入れ、しかもやっかいな一矢や勝平は、同じカードで消し去るという万全の対策!

●攻撃力、回復力ともに優れ、コストも軽めに押さえているので、どんな状況に陥っても十分対応できるバランスの良さが最大の特長です。

「俺デッキ」を大募集!

●たくさんのご応募ありがとう!君が考える「無敵の俺デッキ」や「俺のこだわりファンデッキ」をこのページの表のようにして郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を書いて送って下さい。また、ハマルと強い(面白い)コンボ技だけでもOKです。応募してくれた人の中で特に良いものについては引き続きルールブックなどで紹介させていただきます。紹介させていただいた場合、粗品を進呈いたします。

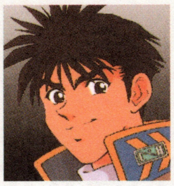
(応募先)〒111-8081

(株)バンダイ　ベンダー事業部「SG5 俺デッキ」係

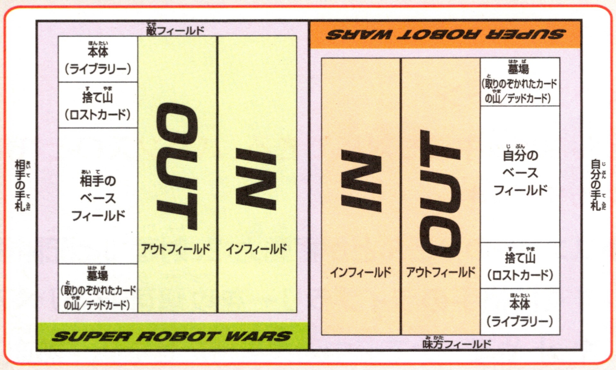
※カードダスマスターズGシリーズのルールについての質問は次のe-mailアドレスでも受け付けております。
・カードダスマスターズ質問専用アドレス・
masters@bandai.co・jp

■実際にプレイしてみよう

まずは“スクランブルギャザー”というゲームが、実際にどのように遊ばれるかを見てみましょう。
ここでプレイヤーとして登場するのは、地球防衛軍SRX隊の熱血漢リュウセイ=ダテと、“スーパーロボット大戦”や“魔装機神”でおなじみのパイロット、ミオ=サスガです。







【ゲームの準備】

ミオ：パンパカパーン！　ミオちゃんただいま……

リュウセイ：おいおい、その挨拶は、もういいって！

ミオ：なによ、もう。ノリが悪いなあ。

リュウセイ：あいにく、今日の俺はマジで勝ちを狙ってるんでな。もちろん、デッキも持ってきてるぜ。ピッタリ50枚にカードを揃えたし、よく切ってあるんだ。

ミオ：ふーん。じゃ、デッキを交換してお互いに切りましょ。それからゲームスタートね。

リュウセイ：へ？　そ、そんなルールあったっけ？

ミオ：ちゃんと決まってるわよ。それぞれが切ったら次に相手にも切ってもらうって……あっ！　さてはあんた、カードを自分に都合よく並べてるでしょ!!

リュウセイ：ま、まさかあ。ハッハハハ……(冷や汗)

ゲームを始める前には、まず自分のデッキのカードをよく切り、次に相手にも切ってもらいましょう。
次にじゃんけんをして、勝った方が先攻になります。

ミオ：じゃんけん……ポン！

リュウセイ：勝った！　先攻だ。

【リュウセイのターン】

1.復帰フェイズ

リュウセイ：じゃんけんに勝ったのは俺だから、俺のターンが先だな。そんじゃ、まずは復帰フェイズ！

ミオ：まだ、ユニットカードが出てないから、何もやることないんじゃないの？

2.維持フェイズ

リュウセイ：じゃ、次は維持フェイズ！

ミオ：だからぁ、最初のターンは維持フェイズでやることはないでしょ？　ユニットないんだから。

リュウセイ：それでも、ちゃんと相手に伝えるのがエチケット！

最初のターンでは、カードはフィールド上にないので復帰フェイズや維持フェイズでは何もしません。

3.ドローフェイズ

リュウセイ：次はライブラリーからカードを引くぜ。…ピロッ(よし、U-344「ダイターン3」がきた！　これなら、相手デッキの本体を攻撃できるぞ)。

ミオ：リュウセイって、ポーカーとか苦手でしょ？

リュウセイ：へ？　な、なんでそう思うんだよ。



U-344「ダイターン3」は射程3を持つカードなので次のターンでインフィールドへ移動すれば、ミオのデッキのライブラリー(本体)を直接攻撃できます。

4.供給フェイズ

リュウセイ：カードを引いたから供給フェイズだな。S-8「必中」を供給するぞ。

ミオ：ふむふむ。そうくるわけね。

精神コマンドはベースフィールドに供給します。一度に供給できる精神コマンドカードは1枚までです。

5.移動フェイズ

リュウセイ：えーっと、次は移動フェイズと。ユニットがまだ出てないから、何もなし。終了だな。次いってみよー。

6.配置フェイズ

リュウセイ：いよいよスーパーロボットの出番だな。U-344「ダイターン3」をアウトフィールドに配置して戦闘準備開始！
ダイタァーン、カムヒヤァー!!

ミオ:熱いのはいいけど、配置コストも忘れずにね。

リュウセイ:へいへい、配置コスト:③ですね。

配置などでコストを支払う場合、「コストを○○支払って、××を配置します」という具合に、先にコストを支払うようにしましょう。支払い忘れが減り、相手にも親切です。

7.特殊効果フェイズ

リュウセイ:次は特殊効果フェイズか。このターンは「ダイターン3」の攻撃が届かないから、やることなし。

ミオ:こっちも何もないから、これで終わりだね。

両方のプレイヤーが続けて「特殊効果を使わない」と言った時点で、特殊効果フェイズは終了です。

8.戦闘フェイズ

ミオ:次は、戦闘フェイズだよ。

リュウセイ:だから、「ダイターン3」は攻撃できないって言ったじゃん!

ミオ:あのねえ、することない時は戦闘はありませんって宣言するのがマナーだよ。

リュウセイ:はーいはい。戦闘はありません。

ミオ:じゃあ、これでリュウセイのターンは終わり。

【ミオのターン】

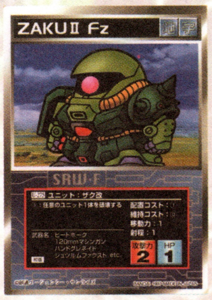
1.復帰フェイズ

ミオ:じゃ、ミオちゃんのターンいきまーす!

リュウセイ:お前なあ、自分に「ちゃん」つけるな!

ミオ:いいでしょ、もう……フィールドには何もないから、復帰フェイズなし。

2.維持フェイズ



ミオ:維持フェイズもやることはなし。ドローフェイズにいくわね。

リュウセイ:おう、どんとこい!

3.ドローフェイズ

ミオ:何が出るかな、何が出るかな～っと(やった、U-275「ザク改」だ!)…。

4.供給フェイズ

ミオ:次は供給フェイズだからS-5「ひらめき」を供給します。

5.移動フェイズ

ミオ:移動フェイズは、ユニットカードがないから終わり。

6.配置フェイズ

配置フェイズで、P-18「リューネ=ゾルダーク」を配置!

リュウセイ:ゲッ、そんなの置かれたら……。

ミオ:これで「ダイターン3」の攻撃も大丈夫ね。続けて、U-275「ザク改」を配置します。ゴーゴー!

リュウセイ:あー、やだやだ。もっと強い敵いないの～?

ミオ:そう言っていられるのも今のうち。

7.特殊効果フェイズ

ミオ:じゃ、特殊効果フェイズね。コスト③を支払って「ザク改」の特殊効果を使います。これで、「ダイターン3」を破壊!

リュウセイ:なにっ!? なんでそんなこと……。

ミオ:もっとカードの勉強をしときなさいよ。ほら、カードにちゃんと書いてあるでしょ。

リュウセイ:俺の「ダイターン3」がー!!

ミオ:あんたのじゃなくて、万丈さんのでしょ。

リュウセイ:トホホ～、これで本体に攻撃できなくなっちゃったよ。作戦のねりなおしだぜ……。





8.戦闘フェイズ

ミオ:戦闘フェイズは、何もなし。終了ね。

その後、リュウセイはI-16「バズーカ」を使って、ミオの「ザク改」を破壊。ミオは負けじとS-20「かく乱」を供給し、リュウセイのS-8 「必中」を破壊しました。そして、どちらも決め手がないまま数ターンが経過。次のようなカードが、2人のフィールド上に出ています。

○リュウセイのフィールド
S-26「威圧」、
P-1「兜甲児」

○ミオのフィールド
S-5「ひらめき」、
P-18「リューネ=ゾルダーク」









【リュウセイのターン】

1.復帰フェイズ

リュウセイ:うーん、なかなか勝負に出られないな。

ミオ:あたしのターンは終わり。リュウセイの番よ。

リュウセイ:おう! まず復帰フェイズ。タップ(横に倒すこと)されてる「威圧」を復帰させるぞ。

2.維持フェイズ

リュウセイ:P-1「兜甲児」の維持コストは、精神コマンドカード1枚のタップ。
「威圧」を横にタップするぞ。

ミオ:元に戻してもまたすぐタップされるのね。

3.ドローフェイズ

リュウセイ：いいカード来いっ！（よし、U-454「ウイングガンダムゼロカスタム」がきた）…ドローフェイズは終わり。

ミオ：ふーん。なんか、たくらんでる感じ。



U-454「ウイングガンダムゼロカスタム」は、精神コマンドカードを破壊する特殊効果が使えます。また、移動力が2あるので、インフィールドから手札に戻すこともできます。

4.供給フェイズ

リュウセイ：S-12「熱血」を出すぞ。

5.移動フェイズ

リュウセイ：ユニットはないから、移動フェイズは終わりな。

6.配置フェイズ

リュウセイ：よっしゃ「ウイングガンダムゼロカスタム」をインフィールドに配置！

7.特殊効果フェイズ

リュウセイ:まず「熱血」を「ウイングガンダムゼロカスタム」にかける。そっちは？

ミオ：何それ、感じわる〜い。あたしは何もなし。

リュウセイ：じゃあ、お次は「ゼロカスタム」の特殊効果。コストを支払い、「熱血」を犠牲にして、そっちの「ひらめき」を破壊だ！

ミオ：えっ！タップしてあるよ〜。

リュウセイ：タップしててもコストには使えるんだ！　何もなければ、戦闘フェイズに行くぞ。

ミオ：うーん……何もなし。

8.戦闘フェイズ

リュウセイ：本体を攻撃！　落ちちゃいなちゃーい！（捨て山をめくり、S-17「気合」が出る）……おーっし、攻撃成功!!

ミオ：あたた、冗談やってる場合じゃなくないかな？

「ウイングガンダムゼロカスタム」は攻撃力2ですが、「熱血」で2倍になっているので、今の攻撃力は4。よって、ミオのライブラリー（本体）は4枚減ります。

【ミオのターン】

1.復帰フェイズ

ミオ：じゃ、こっちの反撃開始ね。復帰フェイズは何もなし。

2.維持フェイズ

ミオ：維持コストもないから、維持フェイズは終わり。

3.ドローフェイズ

ミオ：次はドローフェイズっと……えいっ（U-367「ザムジード」が出る）。



4.供給フェイズ

リュウセイ：供給フェイズでは、何を出すんだ？

ミオ：また精神コマンドを破壊されたら嫌だから、供給はなし。

5.移動フェイズ

ミオ：ユニットはないから移動もなし。

6.配置フェイズ

ミオ：配置フェイズでは、U-367「ザムジード」を置くね。

7.特殊効果フェイズ

ミオ：特殊効果フェイズは、あたしはなし。そっちは？

リュウセイ：「ザムジード」に「ゼロカスタム」を攻撃させるのはまずいな。S-17「威圧」を使って守るか。

ミオ：忘れたの？　リュウセイの「威圧」は、「兜甲児」の維持コストのおかげでタップされてるでしょ。

リュウセイ：なにっ、じゃあ使えないのか！

リュウセイのフィールドの「威圧」は、彼のターンの復帰フェイズまではタップされたままです。そのため、このミオのターンでは、使うことができませんでした。

ミオ：維持コストの高いカードを置いたのが運のツキかもね。他に、何か特殊効果はありますか？

リュウセイ：うっ……ありません。

8.戦闘フェイズ

ミオ：戦闘フェイズに行くね。「ザムジード」で「ゼロカスタム」を攻撃。あーたたたたたたたたっ！（S-14「鉄壁」が出る）わーい、当たり！

リュウセイ：俺の「ゼロカスタム」がー!!

ミオ：だから、あんたのじゃなくてヒイロのでしょ！

このようにして、"スクランブルギャザー" はプレイされていきます。そして、先にライブラリーが0枚になったプレイヤーの負けとなるわけです。

最新ルーリングとカード改訂

■改訂による変更点

<ルール上の変更>

今までのルールブックの記述にあった「※ユニットカードの特殊効果とその他のカードの特殊効果が相反する場合は、特に注意のないもの以外は全てユニットカードの記述が優先します。」（Ver.4.4までのルールブック・18ページ）という部分は、今後削除します。今後はユニットカード、その他のカードを問わず、基本的に「カードの特殊効果は特に注意書きがない限り、先に配置／使用されたものから順に処理する」というルールに統一します。つまりカードによってはその効果が相反するものがありますがその場合、例えば「全てのユニットの攻撃力を2にする」というユニットカードの特殊効果が発動し、その後に「全てのユニットの攻撃力を−1する」というその他の特殊効果が発動した場合は、全てのユニットの攻撃力は結果的に1になります。（単純に「後掛け有効」とは多少解釈が異なりますので注意が必要です。）

<テキスト表記上の変更>

ユニット

●テキスト内のユニット名と同じものは「このユニット」に表記を改めました。
改訂前は同名で別番号のユニットがフィールド上にいる場合、その特殊効果が同名の全ユニットに適用されていましたが、改訂により基本的にはそのユニットカードのみの効果となります。

Ex;U-2　アフロダイA

「アフロダイAがフィールドに出ているあいだは、敵のいかなるユニットの攻撃も本体に当たらない」
→「このユニットがフィールドに出ているあいだは、敵のいかなるユニットの攻撃も本体に当たらない」

●効果の対象がそのユニット1体をさすものについては、「このユニットは」等の表記を追加しました。

Ex;U-3　ダイアナンA

「敵のフィールドにユニットがいないときは敵本体に攻撃できる・配置されたフェイズには攻撃をしかけられない」
→「このユニットは敵のフィールドに1体もユニットがいないときは敵本体に攻撃できる。このユニットは配置されたターンには攻撃をしかけられない」

適用カード

U-1	U-2	U-3	U-5	U-6	U-9	U-10	U-11	U-15	U-16	U-17
U-19	U-20	U-21	U-22	U-25	U-27	U-29	U-31	U-32	U-33	U-35
U-37	U-38	U-41	U-42	U-45	U-47	U-49	U-50	U-51	U-52	U-53
U-54	U-56	U-58	U-62	U-63	U-64	U-65	U-70	U-71	U-72	U-77
U-79	U-80	U-81	U-82	U-83	U-84	U-86	U-87	U-88	U-90	U-92
U-93	U-97	U-98	U-99	U-101	U-102	U-104	U-105	U-106	U-108	U-109
U-112	U-113	U-116	U-117	U-118	U-120	U-121	U-122	U-125	U-132	U-133
U-144	U-146	U-147	U-148	U-149	U-152	U-153	U-157	U-158	U-162	U-163
U-164	U-170	U-173	U-174	U-175	U-178	U-179	U-181	U-182	U-184	U-185
U-188	U-190	U-191	U-192	U-193	U-194	U-195	U-196	U-197	U-199	U-200
U-203	U-207	U-209	U-210	U-211	U-212	U-214	U-215	U-216	U-217	U-228
U-229	U-231	U-233	U-236	U-237	U-238	U-239	U-240	U-242	U-243	U-244
U-247	U-251	U-256	U-261	U-263	U-268	U-269	U-270	U-273	U-277	U-278
U-279	U-282	U-283	U-285	U-286	U-288	U-289	U-291	U-292	U-295	U-297
U-302	U-306	U-308	U-309	U-310	U-311	U-314	U-315	U-316	U-317	U-320
U-323	U-324	U-327	U-328	U-335	U-339	U-344	U-347	U-348	U-351	U-353
U-357	U-358	U-360	U-361	U-362	U-363	U-364	U-368	U-369	U-370	U-371
U-378	U-379	U-380	U-385	U-386	U-387	U-388	U-389	U-390	U-395	U-400
U-401	U-403	U-404	U-408	U-409	U-411	U-415	U-416	U-421	U-422	U-425
U-426	U-F01	U-R01	U-R02							

*U-152　剣竜バゾラー「このユニットがフィールドにいるときは、敵は剣竜バゾラー以外を戦闘の目標にできない」複数のバゾラーが一方のプレイヤーのフィールドにいる場合は、どのバゾラーを攻撃してもよいものとします。

*U-237　ビッグモスH「このユニットがフィールドにいるとき、相手はビッグモスH以外に攻撃をしかけることができない」複数のビッグモスHが一方のプレイヤーのフィールドにいる場合は、どのビッグモスHを攻撃してもよいものとします。

*U-157　バルディ「①:次の戦闘フェイズの間、このユニットのHPは−1、このユニット以外のすべての味方ユニットの攻撃力は+1される」

その例外

U-80　ゾロアット→「このユニットを含む味方のゾロアットの射程が1のびる」
U-100　マグマ獣ガルムス→「①:味方のすべてのマグマ獣ガルムスの射程を1のばす。マグマ獣」

パイロットカード

●P-9　破嵐万丈　ダイターン3は+2／+2になる
→ダイターンタイプは+2／+2になる

●P-13　竜崎一矢　ダイモスは+2／+2になる　敵ターンのドローフェイズがなくなる
→ダイモスは+2／+2になる。敵のドローフェイズは敵の戦闘フェイズの後になる
（この改訂に伴い、P-13は他のカード同様1デッキに3枚まで入れられます）

●P-73　ギャリソン時田　ダイターン3の移動力が1増える
→ダイターンタイプの移動力が1増える

精神コマンドカード（エラッタの反映等を行っています。）

●S-4　集中「⓪:任意の味方ユニット1体の攻撃判定の時、敵の反撃前に捨て山から2枚までカードをめくることができる」

●S-15　幸運「⓪:敵ユニットに与えたすべてのダメージと等しいダメージが敵本体にも与えられる（敵ユニットの攻撃を受けたときのHPを越えるダメージは敵本体には及ばない）」

●S-33　挑発「⓪:任意の敵ユニット1体はこのターンの間に攻撃しなかった場合はターンの終わりに破壊される。敵のターンのみ使用可能。射程が届く範囲に敵ユニットがないユニットを対象にすることができない」※前提として「戦闘できる状態の敵ユニット」にのみ「挑発」の効果が及びます。例えば、「隠れ身」や「激励」で攻撃に参加できない敵ユニットには「挑発」の効果を発揮させることができません。また、敵ユニットに「挑発」をかけた後、サイコフレームなどでそのターンの戦闘自体が無効になった場合、敵ユニットは「攻撃をしかけられなかった」のではなく、「戦闘自体が無くなった」ので破壊はされません。ただし、その場合でも「挑発」に使用したコストは戻ってきません。（詳しくはサイコフレームの改訂欄を参照してください。）

●S-34　努力「⓪:任意のユニット1体がこのターンの間に攻撃に成功したときは、1枚ドローする（敵味方どちらのユニットを指定してもよい）」

●S-35　夢「⓪:相手のフィールドにある精神コマンドカード1枚の能力を、必要コストを支払って使用できる」

アイテム

●I-2　メガブースター「互いに1ターンに何体でもユニットを配置できる」

●I-3　サイコフレーム「今ターンの戦闘を全て無効にする（敵味方の戦闘フェイズでも使用可能）」
（従来は特殊効果フェイズでのみ使用可能でした。戦闘フェイズで使用した場合は破壊されたユニットをもとのフィールドに戻す／加えられたダメージ分をライブラリー回復する／戦闘フェイズで使用した短期戦用アイテムカード（リペアキットなど）、精神コマンドカード（根性、見極め）があればそれを戻すの3つを行います。戦闘フェイズ以前の特殊効果フェイズで使用した短期戦用アイテムカードや精神コマンドカード、その使用／配置コストは戻しません。当たり判定に使用したカードも戻しません。）（エラッタ等で紹介されていた従来の解釈を改めました。）

●I-5　アポジモーター「敵味方ともに、ドローフェイズに1枚余分にカードを引く」

●I-20　金塊（×4）「全てのユニットの維持コストが⓪になる。維持コストについてはこのカードの効果が絶対的なものとする」

＜テキストの解釈について＞

●攻撃→自分のターンで敵ユニット／敵本体に対して攻撃をしかけること

●戦闘→攻撃と反撃の両方を含むとします。これは従来通りですが、要注意です！

●「捨てる」という表記について誤解が多いようなので、「取りのぞく」「取り除く」としました。またユニットカードについては「破壊」＝「取りのぞく」です。また「手札から捨てる」＝「手札から取りのぞく」です。

●特殊効果のテキストが「・」でつながれている場合、それは一連の効果です。

●テキスト内の「維持コスト:X」のような「」付きの表記は、対象となるカードのもともとの維持コストを表すものとします。対して「」なしのものは、その特殊効果が適用される時点での数値を表しているものとします。（今後、「」なしのものについては、現在の維持コストがX、という表記に改めてゆきます。）配置コスト等、その他のパラメータについても同様です。

●「格納」は戦艦タイプユニットに固有の能力であり、特殊能力とはみなしません。格納されているユニットは、その特殊効果を使用することができますが、フィールド上にはいないものとします。（そのため格納中は維持コストがかからないわけです。）

●「アイテムカードの使用」「アイテムを使う」

・新たな常駐アイテムの配置

・常駐アイテムのコストのかかる能力の使用

・短期戦用アイテムの使用を指します。既に配置されている常駐アイテムカードの効果は使用に当たりません。

●取りのぞく（取り除く）

カードを「墓場」に移動させることです。「手札から捨てる」という場合も、手札から取りのぞかれたカードの山に移動させます。（フィールド上のカードの場合、「破壊」の結果として「取りのぞく」が起こります。カードテキストでは同義として使用しています。）

※コストを支払う場合や本体にダメージを受けたときの捨て山に移動するとは違うので注意しましょう！

●コストについては「－1される」「1少なくなる」「①少なくなる」ともに同じ意味。どの場合も⓪より少なくなることはありません。射程や移動力も0より少なくなることはありません。

●「場」は「フィールド」と同じ意味です。

●「維持費」は「維持コスト」と同じ意味です。

●「敵」といった場合は「敵ユニット」をさします。

●「ライブラリ」は「ライブラリー」と同じ意味です。

●「ターゲット」「攻撃目標」とは「敵本体」と「ユニット」の両方をさします。

●テキスト内に「維持コスト:①」とある場合、カードに書かれているもともとの値をさします。（Ex;U-1　マジンガーZ　フィールドに出ている「維持コスト:⓪」のユニットはすべて「維持コスト:①」となる）

「」なしの"維持コストが①"の場合、その特殊効果が適用された時点で、その他の特殊効果の影響も含めた実際の値をさしています。（Ex;U-30　V2ガンダム　味方の現在の維持コストが⓪のユニットの攻撃は必中となる）

●ルールテキスト中に他のユニット名がある場合、特に指定がなければそのユニット名を持つフィールド上の全てのカードが対象になっているものとします。パイロットカードでも同様です。

Ex;U-12　ゲッタードラゴン　ゲッターライガー、ゲッターポセイドンの射程が1のびる（敵味方すべてのゲッターライガー、ゲッターポセイドンに適用）

●U-246/U-286　バトルマリン／ドムⅡ　「海」を持たない敵→「海」を持たない「敵ユニット」と解釈する。敵本体は含まれない。　U-274　ガンタンク　「空」を持たない敵等も同様に解釈する。

間違いやすいテキスト一覧

●U-28　GP03デンドロビウム　「宇」を持たないユニットは即座に破壊される
→このユニットが配置された瞬間、敵味方ともに適用。

●U-316 グール　「空」を持つユニット以外からの特殊効果の影響を受けない
→「このユニットは「空」を持つユニット以外からの特殊効果の影響を受けない」と読み替えてください。当然ですが、U-28　GP03デンドロビウムの特殊効果「「宇」を持たないユニットは即座に破壊される」の影響も受けません。

●U-37　ビルバイン　攻撃宣言時に精神コマンドカードを3枚タップ→同じ標的を選択する。敵の反撃前に2回目の攻撃ができる。

●U-49　ヴァルシオーネR　アウトフィールドにいるあいだは「維持費0」となる
→「このユニットはアウトフィールドにいるあいだは「維持コスト:⓪」となる」と読み替えて下さい

●U-57　ガラダK7　基本的にコストが必要な特殊効果の効力はそのターン中、という原則に従い、「②:既に配置されている任意の精神コマンドカード1枚の種類を変更できる」
→「②:既に配置されている任意の精神コマンドカード1枚の種類をそのターンの間だけ変更できる」に変更します。（エラッタ等で紹介されていた従来の解釈を改めました。）

●U-60　獣魔将軍　維持フェイズの最初に使用する
→敵の維持フェイズの最初に使用してもよい

●U-75　ヤクト・ドーガ　双方とも維持フェイズの終わりに5枚以上カードを持っている場合は、任意のカードを捨てて5枚以下にする
→敵味方の維持フェイズの終わりにチェックする。6枚以上あれば何枚捨ててもよい。カードは取りのぞかれる。

●U-80　ゾロアット　①:味方のゾロアットの射程が1のびる
→「このユニットを含む味方のゾロアットの射程が1のびる」と読み替えて下さい。U-130　ゾロアット（白）はこの効果の対象となりません。

●U-93　アトール　インフィールドにいるあいだは「維持費」が+1となる
→「インフィールドにいる間はこのユニットは維持コストが+①となる」と読み替えて下さい。

●U-100　マグマ獣ガルムス　①:味方のガルムスの射程が1のびる

●U-107　ヴァルシオン　①:味方のヴァルシオンの射程が1のびる
→「①:味方のすべてのマグマ獣ガルムスの射程を1のばす」と読み替えて下さい。自身を含みます。U-107も同様に、味方すべてのヴァルシオンにこの効果が適用されます。

● U-382　風雲再起(MH)「①:ターンの終わりまでマスターガンダム、ゴッドガンダムの移動力が1増える
→この能力は移動フェイズ、配置フェイズでも使用できるものとする。

● P-28　マーベット・フィンガーハット　特殊能力使用コストが①少なくなる
→ゾロアット（白）の特殊能力使用コストに対して有効。⓪より少なくなることはない

● S-5 ひらめき　⓪:いずれか1体の敵ユニットからのダメージを0にする（必中の能力も無効）
→「（必中の能力も無効にする）」を削除して解釈してください。ひらめきの効果によって必中の能力は打ち消されはしません。しかし、与えられるダメージは0になります。言い換えると「必中」の能力を持ったユニットに「ひらめき」をかけた場合、そのユニットの攻撃は「成功はするが与えるダメージは0」であるという解釈をしてください。（エラッタ等で紹介されていた従来の解釈を改めました。）

●S-9　根性　⓪:いずれか1体の味方ユニットへの1ダメージを防ぐ
→戦闘フェイズで敵から攻撃を受けた直後にも使用可能

●S-30　見極め　⓪:ダメージを受けたいずれか1体の味方ユニットを手札に戻す(ダメージを受けた時に使用)
→致命的なダメージを受けたユニットであっても、手札に戻すことができる。

●I-10　ミノフスキークラフト　「空」の属性を持つユニットは射程に関係なく好きなターゲットを攻撃できる
→敵味方ともにその効果が及びます。

●I-15　リペアキット　直前の敵からのダメージを0にする(戦闘フェイズにも使用可)
→同じフェイズの直前に使用した1枚のアイテムカードのダメージまたは敵ユニット1体からのダメージを0にする。

●I-33　カートリッジ　いずれか1体のユニットは次の戦闘フェイズに2回攻撃できる
→同じ標的を選択する。反撃前に2回目の攻撃をできる

＜ユニットの分類について＞

タイプ別

●「機械獣」「Xタイプ」などの分類を、テキストの最後に追加しました。これによって、パイロットカード等による修正値がよりわかりやすくなりました。スクランブルギャザー1～5、および特典カードは、次のように分類します。

●ゲッター系　U-9～17,U-115～117,U-221～227, U-326～331,U-433～435, U-437～440
●ガンダムタイプ　U-18～28,U-32,U-33,U-118,U-132～136,U-141,U-256～261,U-271～274,U-276～279, U-441, U-443, U-444, U-446～U-452, U-454　●Vガンダムタイプ　(Vガンダムタイプはガンダムタイプでもある) U-29～31,U-121～127　●ザンボットタイプ　U-34,U-456　●ダイターンタイプ　U-35,U-344～346
●オーラバトラー　U-36～40,U-86～90,U-262～267,U-321,U-391～393,U-457～459,U-514
●ヘビーメタル　U-36～42,U-91～99,U-268～270,U-347,U-348,U-394,U-395,U-460
●コンバトラータイプ　U-43,U-242～247,U-357,U-467　●獣戦機隊　U-47,U-155,U-233～237, U-350～353, U-471～475　●魔装機　U-52, U-484, U-485, U-525, U-528　●魔装機神　U-48,U-248,U-249,U-365～367, U-482 (特典カード) U-F02,U-PS1,U-PS2　●機械獣　U-57～59,U-170,U-171,U-301,U-302,U-488 ,U-489
●戦闘獣　U-60～63 ,U-304 ,U-369 ,U-490～493　●円盤獣　U-65,U-66,U-494　●メカザウルス　U-67～70, U-305,U-306　●百鬼ロボット　U-495　●メカブースト　U-84,U-85,U-513　●マグマ獣　U-100,U-101,U-307
●メカ戦士　U-102,U-103　●化石獣　U-105,U-515　●トライダータイプ　U-142～144　●ボルテスタイプ　U-145,U-146
●獣士　U-147　●レイズナータイプ　U-156,U-160～162　●SRXチーム　U-163～169　●死鬼隊　U-207～210
●戦艦タイプ　U-119,U-131,U-148,U212,U-213,U-215,U-311,U-313～320,U-322,U-414～428,U-530～536
●使徒　U-308～310,U-404,U-406　●重機動メカ　U-396～402,U-518

同一機体

変形等によってユニット名が異なるものの、明らかに同一機体であるものは、「Xと同一機体とする」の表記等を入れました。
(ただしXタイプがあるものは、そちらに集約しているものもあります。)

リ・ガズィと同一機体 U-120
ガイキングと同一機体　U-150
マジンガーZと同一機体　U-217,U-323
サイバスターと同一機体　U-249
シャイニングガンダムと同一機体　U-253
ウイングガンダムと同一機体　U-257
ビルバインと同一機体　U-264,U-457,U-458
ゴッドガンダムと同一機体　U-339 ,U-448
ウイングガンダムゼロと同一機体　U-343,U-454
エルガイムMk-Ⅱと同一機体　U-348
グルンガストと同一機体　U-363,U-364
デビルガンダムと同一機体　U-384
ガンダムエピオンと同一機体　U-389
グレンダイザーと同一機体　U-432
ガンダムデスサイズと同一機体　U-449
ガンダムヘビーアームズと同一機体　U-450
ガンダムサンドロックと同一機体　U-451
シェンロンガンダムと同一機体　U-452
エヴァ初号機と同一機体　U-461
ヴァルシオーネRと同一機体　U-483
ノルス・レイと同一機体　U-485
ガブスレイ(MS)と同一機体　U-499
マスターガンダムと同一機体　U-510

<ユニット名の変更>

- U-27　GP02A→GP02Aサイサリス
- U-43　コンバトラーV→コン・バトラーV
- U-115～117　真ゲッター1/2/3 →真・ゲッター1/2/3
- U-132　シャイニングガンダム(BM)→シャイニングガンダム
- U-382　風雲再起→風雲再起(MH)



SUPER ERATTA　スーパーエラッタ

	No.	カード名	誤	正
1	U-3 U-65	ダイアナンA 円盤獣ギルギル	配置したフェイズには攻撃をしかけられない	「このユニットは配置されたターンには攻撃をしかけられない」とする。
2	U-138	東方不敗	精神コマンド　閃き、手加減(初版)	「ひらめき」「てかげん」と同義とする。
3	U-139	シュバルツ・ブルーダー	精神コマンド　撹乱	「かく乱」と同義とする。
4	U-267	ビアレス	自身を手札に戻す:敵ユニット1枚を手札に戻す。配置ターンには使用できない。オーラバトラー	「自身を手札に戻す:敵ユニット1枚を手札に戻す・このユニットが配置されたターンには使用できない。オーラバトラー」とする。
5	U-290	バイアラン	①:自身を犠牲、任意の精神コマンドカードを破壊する	「①、自身を犠牲:任意の精神コマンドカードを破壊する」とする。
6	U-303	オレアナ	①:手札を1枚捨てる:フィールドにあるすべてのカードを破壊する。配置したターンには使用できない	「①、手札を1枚取りのぞく:フィールドにあるすべてのカードを破壊する・このユニットが配置されたターンには使用できない。」とする。
7	P-42	A・M・ジュリア・アスカ	ブラッディ・カイザル	ブラッディカイザル
8	P-56 P-58	司馬 亮 南原ちずる	精神コマンド　手加減	「てかげん」と同義とする。
9	P-60	シーラ=ラパーナ	グラン=ガラン	グラン・ガラン
10	P-72	コウ=ウラキ	GP03	GP03デンドロビウム
			GP03S	GP03Sステイメン
11	P-93	シュウ=シラカワ	ネオグランゾン	ネオ・グランゾン
12	P-25	復活	(SG1RV)　P-25	S-25
13	I-5	アポジモーター	⓪:ドローフェイズに1枚余分にカードを引く	「敵味方ともに、ドローフェイズに1枚余分にカードを引く」⓪:は無いものとして扱います。
14	I-31	HP回復	特性:　　　(初版)	「特性:常駐」とする
15	S-24	愛	一部カードに誤記がありました	配置コスト:⓪

CARD LIST　スクランブルギャザー1 全180種

U-1	マジンガーZ	U	U-46	ゴーショーグン	U	U-91	アローン		I-6	マグネットコーティング	
U-2	アフロダイA		U-47	ダンクーガ	U	U-92	グライア		I-7	Iフィールド発生機	
U-3	ダイアナンA		U-48	サイバスター	U	U-93	アトール		I-8	プロペラントタンク	
U-4	ボスボロット		U-49	ヴァルシオーネR		U-94	グルーン		I-9	プロペラントタンクS	
U-5	グレートマジンガー	U	U-50	グランゾン	U	U-95	バッシュ		I-10	ミノフスキークラフト	
U-6	ビューナスA		U-51	ウィーゾル改		U-96	カルバリーテンプル		I-11	高性能レーダー	
U-7	グレンダイザー		U-52	ノルス・レイ		U-97	アシュラテンプル		I-12	チョバムアーマー	
U-8	テキサスマック		U-53	ゲシュペンスト		U-98	オージ		I-13	ハイブリッドアーマー	
U-9	ゲッター1		U-54	ヒュッケバイン		U-99	ブラッドテンプル		I-14	対ビームコーティング	
U-10	ゲッター2		U-55	グルンガスト		U-100	マグマ獣ガルムス		I-15	リペアキット	
U-11	ゲッター3		U-56	ギルギルガン		U-101	マグマ獣デモン		I-16	バズーカ	
U-12	ゲッタードラゴン		U-57	機械獣ガラダK7		U-102	メカ戦士ギメリア		I-17	核バズーカ	
U-13	ゲッターライガー		U-58	機械獣トロスD7		U-103	メカ戦士ゾンネカイザー		I-18	金塊（×2）	
U-14	ゲッターポセイドン		U-59	機械獣ダブラスM2		U-104	ガンテ		I-19	金塊（×3）	
U-15	真・ゲッター1	U	U-60	獣魔将軍		U-105	化石獣ギルディーン		I-20	金塊（×4）	
U-16	真・ゲッター2		U-61	戦闘獣グラトニオス		U-106	ゴーナグール		S-1	偵 察	
U-17	真・ゲッター3		U-62	戦闘獣オベリウス		U-107	ヴァルシオン		S-2	加 速	
U-18	ガンダム		U-63	戦闘獣ダンテ		U-108	レストレイル		S-3	探 索	
U-19	スーパーガンダム		U-64	ピクドロン		U-109	レストグランシュ		S-4	集 中	
U-20	Zガンダム	U	U-65	円盤獣ギルギル		U-110	ゲイオス=グルード		S-5	ひらめき	
U-21	百式		U-66	円盤獣ジンジン		U-111	ライグ=ゲイオス		S-6	てかげん	
U-22	ZZガンダム		U-67	メカザウルス サキ		U-112	バラン=シュナイル		S-7	足かせ	
U-23	νガンダム	U	U-68	メカザウルス ズー		P-1	兜 甲児	U	S-8	必 中	
U-24	F91		U-69	メカザウルス バド		P-2	剣 鉄也	U	S-9	根 性	
U-25	NT-1 アレックス		U-70	メカザウルス ダイ		P-3	デューク=フリード	U	S-10	脱 力	
U-26	GP01-Fb		U-71	キュベレイ		P-4	流 竜馬	U	S-11	信 頼	
U-27	GP02A サイサリス		U-72	サイコガンダム		P-5	アムロ=レイ	U	S-12	熱 血	
U-28	GP03 デンドロビウム		U-73	ハンブラビ		P-6	シャア=アズナブル	U	S-13	隠れ身	
U-29	Vガンダム		U-74	クイン・マンサ		P-7	カミーユ=ビダン	U	S-14	鉄 壁	
U-30	V2ガンダム		U-75	ヤクト・ドーガ		P-8	神 勝平	U	S-15	幸 運	U
U-31	V2アサルトバスターガンダム	U	U-76	サザビー		P-9	破嵐 万丈	U	S-16	ド根性	
U-32	シャイニングガンダム		U-77	ラフレシア		P-10	ショウ=ザマ	U	S-17	気 合	
U-33	ゴッドガンダム	U	U-78	ビギナ・ギナ		P-11	ダバ=マイロード	U	S-18	魂	U
U-34	ザンボット3	U	U-79	ケンプファー		P-12	葵 豹馬	U	S-19	激 励	U
U-35	ダイターン3	U	U-80	ゾロアット		P-13	竜崎 一矢	U	S-20	かく乱	
U-36	ダンバイン		U-81	マスターガンダム		P-14	ひびき 洸	U	S-21	激 怒	
U-37	ビルバイン	U	U-82	デビルガンダム		P-15	北条 真吾	U	S-22	再 動	U
U-38	サーバイン		U-83	バンドック		P-16	藤原 忍	U	S-23	友 情	
U-39	ズワウス		U-84	赤騎士デスカイン		P-17	マサキ=アンドー	U	S-24	愛	U
U-40	ボチューン		U-85	青騎士ヘルダイン		P-18	リューネ=ゾルダーク	U	S-25	復 活	U
U-41	エルガイム		U-86	ガラバ		I-1	ブースター		S-26	威 圧	
U-42	エルガイムMk-II	U	U-87	バストール		I-2	メガブースター		S-27	補 給	U
U-43	コン・バトラーV	U	U-88	ライネック		I-3	サイコフレーム		S-28	覚 醒	U
U-44	ダイモス	U	U-89	レプラカーン		I-4	バイオセンサー		S-29	奇 跡	U
U-45	ライディーン	U	U-90	ドラムロ		I-5	アポジモーター		S-30	自 爆	

※レアリティ：無印＝コモン、U＝アンコモン

CARD LIST

スクランブルギャザー2 全186種

U-113	マジンガーZ	U	U-160	強化型レイズナー	U	U-207	エルダール		I-14	対ビームコーティング	
U-114	スーパーボスボロット		U-161	レイズナーMk-II	R	U-208	ガッシュラン		I-21	ガンダリウム合金	
U-115	真・ゲッター1	U	U-162	レイズナーMk-II（飛行形態〈ひこうけいたい〉）		U-209	ダルジャン		I-22	ゾルマニウム合金	
U-116	真・ゲッター2		U-163	SRX	U	U-210	ダンコフ		I-23	超合金Z	
U-117	真・ゲッター3		U-164	R－1		U-211	ザカール		I-24	マキシンガル合金	
U-118	νガンダム	U	U-165	R－ウイング		U-212	スカールーク		I-25	超合金ニューZ	
U-119	ラー・カイラム		U-166	R－2		U-213	グロテクター		I-26	チップ	
U-120	リ・ガズィ（BWS）		U-167	R－2パワード		U-214	ズフィルード	U	I-27	Mチップ	
U-121	Vガンダム	U	U-168	R－3		U-215	ヘルモーズ	U	I-28	Hチップ	
U-122	Vダッシュガンダム		U-169	R－3パワード		P-19	弓　さやか		I-29	Sチップ	
U-123	Vガンダムヘキサ		U-170	ジェノバM9		P-20	ボス		I-30	HM強化チップ	
U-124	V2ガンダム		U-171	ラインX1		P-21	流　竜馬	U	I-31	HP回復	
U-125	V2アサルトガンダム		U-172	クェス用ヤクト・ドーガ		P-22	神　隼人	U	I-32	EN回復	
U-126	V2バスターガンダム		U-173	ギラ・ドーガ		P-23	車　弁慶	U	I-33	カートリッジ	
U-127	V2アサルトバスターガンダム	U	U-174	ギラ・ドーガ（レズン専用）		P-24	アムロ・レイ	U	S-1	偵　察	
U-128	ガンイージ		U-175	α・アジール		P-25	ブライト・ノア		S-2	加　速	
U-129	ガンブラスター		U-176	シャッコー		P-26	シャア・アズナブル	U	S-3	探　索	
U-130	ゾロアット（白）		U-177	ゾロ		P-27	ウッソ・エヴィン	U	S-4	集　中	
U-131	リーンホースJr.		U-178	トムリアット		P-28	マーベット・フィンガーハット		S-5	ひらめき	
U-132	シャイニングガンダム		U-179	ガルグイユ		P-29	ジュンコ・ジェンコ		S-6	てかげん	
U-133	ガンダムシュピーゲル		U-180	コンティオ		P-30	レイン・ミカムラ	R	S-7	足かせ	
U-134	ゴッドガンダム	U	U-181	ゲドラフ		P-31	ヒイロ・ユイ	R	S-8	必　中	
U-135	ノーベルガンダム	U	U-182	ブルッケング		P-32	ゼクス・マーキス	U	S-9	根　性	
U-136	ライジングガンダム	R	U-183	リグ・シャッコー		P-33	竹尾　ワッ太	U	S-10	脱　力	
U-137	ドモン・カッシュ	R	U-184	ゲンガオゾ		P-34	剛　健一	U	S-11	信　頼	
U-138	東方不敗	R	U-185	ゴトラタン		P-35	岡　めぐみ		S-12	熱　血	
U-139	シュバルツ・ブルーダー	U	U-186	ザンネック		P-36	プリンス・ハイネル	U	S-13	隠れ身	
U-140	アレンビー・ビアズリー	U	U-187	ドッゴーラ		P-37	ツワブキ・サンシロー	U	S-14	鉄　壁	
U-141	ウイングガンダム	R	U-188	リグ・コンティオ		P-38	結城　沙羅		S-15	幸　運	
U-142	トライダーG7	U	U-189	ネロスガンダム		P-39	A・N・エイジ・アスカ	U	S-16	ド根性	
U-143	トライダーコスミック		U-190	ジョンブルガンダム		P-40	デビッド・ラザフォード		S-17	気　合	
U-144	トライダービーグル		U-191	デスアーミー		P-41	ロアン・デミトリッヒ		S-18	魂	U
U-145	ボルテスV	U	U-192	デスビースト		P-42	A・M・ジュリア・アスカ	U	S-19	激　励	
U-146	ボルト・クルーザー		U-193	マスターガンダム		P-43	リュウセイ・ダテ	U	S-20	かく乱	
U-147	守護神ゴードル	U	U-194	クーロンガンダム		P-44	ライディース・F・ブランシュタイン	U	S-21	激　怒	
U-148	大空魔竜	U	U-195	ガンダムヘブンズソード		P-45	アヤ・コバヤシ	U	S-22	再　動	U
U-149	ガイキング	U	U-196	グランドガンダム		I-1	ブースター		S-23	友　情	
U-150	ガイキング（フェイスオープン）	R	U-197	ウォルターガンダム		I-2	メガブースター		S-24	愛	U
U-151	翼竜スカイラー		U-198	デビルガンダム	U	I-3	サイコフレーム		S-25	復　活	U
U-152	剣竜バゾラー		U-199	トールギス		I-4	バイオセンサー		S-26	威　圧	
U-153	魚竜ネッサー		U-200	巨大シャーキン		I-5	アポジモーター		S-27	補　給	U
U-154	ライディーン	U	U-201	ドローメ		I-6	マグネットコーティング		S-28	覚　醒	U
U-155	ダンクーガ	U	U-202	ブレイバー		I-7	Iフィールド発生機		S-29	奇　跡	U
U-156	レイズナー	U	U-203	グライムカイザル		I-10	ミノフスキークラフト		S-30	自　爆	
U-157	バルディ		U-204	ブルグレン		I-11	高性能レーダー		S-31	見極め	
U-158	ベイブル		U-205	スカルガンナー		I-12	チョバムアーマー		※I-8、9、15～20は欠番です。		
U-159	ブラッディカイザル	R	U-206	ディマージュ		I-13	ハイブリッドアーマー				

※レアリティ：無印＝コモン、U＝アンコモン、R＝レア

スクランブルギャザー3 全183種　CARD LIST

U-216	マジンガーZ	U	U-262	ダンバイン		U-308	第3使徒サキエル	U	S-5	ひらめき	
U-217	マジンガーZ(JS)	R	U-263	ビルバイン	R	U-309	第4使徒シャムシェル	U	S-6	てかげん	
U-218	アフロダイA		U-264	ウイングキャリバー	U	U-310	第6使徒ガギエル	U	S-8	必 中	
U-219	ダイアナンA	U	U-265	ボチューン		U-311	トロイホース		S-9	根 性	
U-220	ビューナスA		U-266	バストール		U-312	ミディア		S-10	脱 力	
U-221	ゲッター1	U	U-267	ビアレス		U-313	アーガマ	R	S-11	信 頼	
U-222	ゲッター2		U-268	エルガイム	R	U-314	ムサイ改		S-12	熱 血	
U-223	ゲッター3		U-269	ディザード		U-315	ザンジバル		S-13	隠れ身	
U-224	ゲッタードラゴン	R	U-270	オージェ		U-316	グール	U	S-14	鉄 壁	
U-225	ゲッターライガー	U	U-271	ガンダム	U	U-317	ブード	U	S-15	幸 運	U
U-256	ゲッターポセイドン	U	U-272	ガンキャノン		U-318	グラン・ガラン	U	S-16	ド根性	
U-227	ゲッターQ	R	U-273	ガンタンク		U-319	ゴラオン	U	S-17	気 合	
U-228	バスターマシン1号	U	U-274	NT-1アレックス	U	U-320	ゲア・ガリング		S-18	魂	U
U-229	バスターマシン2号	U	U-275	ザク改		U-321	ブブリィ	U	S-19	激 励	
U-230	ソルアンバー	U	U-276	GP01-Fb	U	U-322	ウィル・ウィプス	R	S-20	かく乱	
U-231	ソルバニアー	U	U-277	ガンダムMk-II	U	P-46	ヒイロ=ユイ	R	S-22	再 動	U
U-232	ソルコンバー	U	U-278	Zガンダム	R	P-47	デュオ=マックスウェル	R	S-23	友 情	
U-233	ダンクーガ	R	U-279	百式	R	P-48	カトル=ラバーバ=ウィナー	R	S-24	愛	U
U-234	イーグルファイターH		U-280	メタス（MS）		P-49	トロワ=バートン	R	S-25	復 活	U
U-235	ランドクーガーH		U-281	キュベレイMk-II	U	P-50	張 五飛	R	S-27	補 給	U
U-236	ランドライガーH	U	U-282	ネモ		P-51	碇 シンジ	R	S-28	覚 醒	U
U-237	ビッグモスH	U	U-283	リ・ガズィ		P-52	綾波 レイ	R	S-30	自 爆	
U-238	エヴァ初号機	R	U-284	Gディフェンサー		P-53	惣流=アスカ=ラングレー	R	S-32	みがわり	U
U-239	エヴァ零号機		U-285	エアリーズ		P-54	ジャック=キング	R	S-33	挑 発	
U-240	エヴァ弐号機	U	U-286	ドムII		P-55	ガウ=ハ=レッシィ	R	S-34	努 力	
U-241	ゴーショーグン	R	U-287	アッザム	U	P-56	司馬 亮	R	I-1	ブースター	
U-242	コン・バトラーV	R	U-288	ハンブラビ(MS)	U	P-57	レミー 島田	R	I-2	メガブースター	
U-243	バトルジェット		U-289	アッシマー(MS)		P-58	南原 ちずる	R	I-3	サイコフレーム	
U-244	バトルクラッシャー		U-290	バイアラン		P-59	クワトロ=バジーナ	R	I-4	バイオセンサー	
U-245	バトルタンク		U-291	ガブスレイ(MS)		P60	シーラ=ラパーナ	R	I-5	アポジモーター	
U-246	バトルマリン		U-292	バウンド・ドッグ(MS)		P-61	レナンジェス=スターロード	R	I-6	マグネットコーティング	
U-247	バトルクラフト		U-293	サイコガンダムMk-II(MS)	R	P-62	パトリシア=ハックマン	R	I-7	Iフィールド発生機	
U-248	サイバスター	R	U-294	ガルスJ		P-63	イルムガルト=カザハラ	R	I-8	プロペラントタンク	
U-249	サイバード		U-295	ズサ		P-64	グレース=ウリジン	R	I-9	プロペラントタンクS	
U-250	ゲシュペンスト		U-296	バウ(MS)		P-65	ミーナ=ライクリング	R	I-10	ミノフスキークラフト	
U-251	ゲシュペンストMk-II	R	U-297	R・ジャジャ		P-66	ハマーン=カーン	R	I-11	高性能レーダー	
U-252	シャイニングガンダム	U	U-298	ドライセン		P-67	あしゅら男爵	R	I-12	チョバムアーマー	
U-253	シャイニングガンダムS	R	U-299	ガーベラ・テトラ		P-68	ミーア	R	I-13	ハイブリッドアーマー	
U-254	クーロンガンダム		U-300	バーザム		C-1	葛城 ミサト	R	I-14	対ビームコーティング	
U-255	マスターガンダム	U	U-301	スパルタンK5		C-2	早乙女博士	R	I-15	リペアキット	
U-256	ウイングガンダム	R	U-302	アプドラU6	U	C-3	リリーナ=ピースクラフト	R	I-16	バズーカ	
U-257	ウイングガンダムバード形態		U-303	オレアナ	R	C-4	チャム=ファウ	R	I-17	核バズーカ	
U-258	ガンダムデスサイズ	U	U-304	暗黒大将軍	R	C-5	Drヘル	R	I-18	金塊（×2）	
U-259	ガンダムサンドロック	U	U-305	ゼンII		S-1	偵 察		I-19	金塊（×3）	
U-260	ガンダムヘビーアームズ	U	U-306	ザイ	U	S-2	加 速		I-20	金塊（×4）	
U-261	シェンロンガンダム	U	U-307	ビッグガルーダ	U	S-4	集 中		※S-3、7、21、26、29、31は欠番です。		

※レアリティ：無印=コモン、U=アンコモン、R=レア

※ ■ はブースターのみに入っているカードです。

CARD LIST

スクランブルギャザー4 全186種

U-323	マジンガーZ(強化型)	U	U-370	ドラゴノザウルス		U-417	ヱクセリヲン	R	S-8	必中	
U-324	グレートマジンガー	R	U-371	メカギルギルガン	U	U-418	ドロス		S-9	根性	
U-325	マジンカイザー	R	U-372	シャア専用ザクⅡ	R	U-419	ドゴス・ギア		S-10	脱力	
U-326	真・ゲッター1	R	U-373	ジオング	U	U-420	ザムス・ガル		S-11	信頼	
U-327	真・ゲッター2	U	U-374	メッサーラ	U	U-421	サージェ・オーパス		S-12	熱血	
U-328	真・ゲッター3	U	U-375	ギャプラン		U-422	ガタマン・ザン		S-13	隠れ身	
U-329	イーグル号		U-376	ジ・O	U	U-423	ガブロ・ザン		S-14	鉄壁	
U-330	ジャガー号		U-377	GP02Aサイサリス	U	U-424	カットナル艦	U	S-15	幸運	U
U-331	ベアー号		U-378	ノイエジール		U-425	ケルナグール艦	U	S-16	ド根性	
U-332	コア・ブースター		U-379	ガンダムヘブンズソード		U-426	ブンドル艦		S-17	気合	
U-333	フルアーマー百式改	U	U-380	グランドガンダム		U-427	グレイドン	U	S-18	魂	U
U-334	ZZガンダム	R	U-381	ウォルターガンダム		U-428	ゼラニオ	U	S-19	激励	
U-335	量産型νガンダム	U	U-382	風雲再起(MH)		P-69	ジュドー=アーシタ	R	S-20	かく乱	
U-336	F91		U-383	ノーベルガンダム(バーサーカーモード)	U	P-70	シーブック=アノー	R	S-22	再動	U
U-337	Gキャノン		U-384	デビルガンダム第2形態	U	P-71	クリスチーナ=マッケンジー	R	S-23	友情	
U-338	GP03Sステイメン	U	U-385	トーラス		P-72	コウ=ウラキ	R	S-24	愛	U
U-339	ゴッドガンダムH	R	U-386	ヴァイエイト	U	P-73	ファンネリア=アム	R	S-25	復活	U
U-340	ライジングガンダム	U	U-387	メリクリウス	U	P-74	ギャリソン時田	R	S-27	補給	U
U-341	ノーベルガンダム		U-388	ガンダムエピオン	U	P-75	ユウキ=コスモ	R	S-28	覚醒	U
U-342	ウイングガンダムゼロ	R	U-389	ガンダムエピオン(MA形態)		P-76	ギジェ=ザラル	R	S-29	奇跡	U
U-343	ウイングガンダムゼロ(バード形態)	U	U-390	トールギスⅡ	U	P-77	イムホフ=カーシャ	R	S-30	自爆	
U-344	ダイターン3	R	U-391	ハイパーレプラカーン	U	P-78	ジョーダン=ベス	R	S-32	みがわり	U
U-345	ダイファイター		U-392	ハイパーライネック	U	P-79	式部雅人	R	S-33	挑発	
U-346	ダイタンク		U-393	ハイパーガラバ		P-80	キリー=ギャグレイ	R	S-34	努力	
U-347	エルガイムMk-Ⅱ	R	U-394	ガイラム		P-81	タカヤノリコ	R	S-35	夢	U
U-348	ブローラー		U-395	アトールV		P-82	アマノカズミ	R	I-1	ブースター	
U-349	イデオン	R	U-396	ジグ・マック		P-83	浪花十三	R	I-2	メガブースター	
U-350	イーグルファイターA		U-397	ギド・マック		P-84	ヘクトール=マディソン	R	I-3	サイコフレーム	
U-351	ビッグモスA		U-398	ロッグ・マック		P-85	リン=マオ	R	I-4	バイオセンサー	
U-352	ランドクーガーA		U-399	ドグ・マック		P-86	アーウィン=ドースティン	R	I-5	アポジモーター	
U-353	ランドライガーA		U-400	アディゴ		P-87	ブロッケン伯爵	R	I-6	マグネットコーティング	
U-354	ブラックウイングH	U	U-401	ガンガ・ルブ		P-88	ジェリル=クチビ	R	I-7	Iフィールド発生機	
U-355	ゴーショーグン	R	U-402	ガルボ・ジック		P-89	黒騎士	R	I-8	プロペラントタンク	
U-356	トライスリー	R	U-403	ゴッド・ネロス	U	P-90	レオナルド=メディチ=ブンドル	R	I-9	プロペラントタンクS	
U-357	コン・バトラーV	R	U-404	第5使徒ラミエル	U	P-91	渚カヲル	R	I-10	ミノフスキークラフト	
U-358	エヴァ初号機(暴走)	R	U-405	エヴァ3号機	R	P-92	ガルーダ	R	I-11	高性能レーダー	
U-359	ガンバスター	R	U-406	第14使徒ゼルエル	U	P-93	シュウ=シラカワ	R	I-12	チョバムアーマー	
U-360	シズラー・黒	R	U-407	カレイツェド		C-6	弓教授	R	I-13	ハイブリッドアーマー	
U-361	ヒュッケバイン	U	U-408	ガロイカ		C-7	リリス=ファウ	R	I-14	対ビームコーティング	
U-362	グルンガスト	U	U-409	グラシドゥ=リュ		C-8	カララ=アジバ	R	I-15	リペアキット	
U-363	ウインガスト		U-410	オーグバリュー		C-9	オオタコウイチロウ	R	I-16	バズーカ	
U-364	ガストランダー		U-411	ビュードリファー		C-10	ロペット	R	I-17	核バズーカ	
U-365	グランヴェール	U	U-412	ゼイドラム		S-1	偵察		I-18	金塊(×2)	
U-366	ガッデス	U	U-413	ネオ・グランゾン	R	S-2	加速		I-19	金塊(×3)	
U-367	ザムジード	U	U-414	ネェル・アーガマ	U	S-4	集中		I-20	金塊(×4)	
U-368	ミネルバX	R	U-415	ホエール		S-5	ひらめき		※S-3、7、21、26、31は欠番です。		
U-369	戦闘獣ズガール		U-416	ソロシップ	R	S-6	てかげん				

※レアリティ:無印=コモン、U=アンコモン、R=レア ※ (yellow) はブースターのみに入っているカードです。

CARD LIST スクランブルギャザー5 全186種

U-429	マジンガーZ	R	U-476	ブラックウイングN	U	U-523	シルヴェルヴィント	U	S-8	必中	
U-430	グレートマジンガー	U	U-477	ゴーショーグン	R	U-524	ディカスティス	U	S-9	根性	
U-431	マジンカイザー	R	U-478	イデオン	R	U-525	ギルドーラ		S-10	脱力	
U-432	グレンダイザーW		U-479	イデオデルタ		U-526	ウィーゾル		S-11	信頼	
U-433	プロトゲッター1	U	U-480	イデオノバ		U-527	ヴォルクルス(合体)	U	S-12	熱血	
U-434	プロトゲッター2	R	U-481	イデオバスタ		U-528	デュラクシール	R	S-13	隠れ身	
U-435	プロトゲッター3	U	U-482	サイバスター	R	U-529	ナグツァート		S-14	鉄壁	
U-436	テキサスマック	R	**U-483**	ヴァルシオーネ	R	U-530	エンドラ		**S-15**	幸運	U
U-437	ゲッタードラゴン	R	U-484	ディアブロ		U-531	レウルーラ		S-16	ド根性	
U-438	ドラゴン号		U-485	ノルス		U-532	スプリガン		S-17	気合	
U-439	ライガー号	U	U-486	グルンガスト		U-533	メカガンテ	U	**S-18**	魂	U
U-440	ポセイドン号		U-487	ゲシュペンスト	U	U-534	ドロワ・ザン		S-19	激励	
U-441	ガンダム	U	U-488	グロッサムX2		U-535	ガドモア・ザン		S-20	かく乱	
U-442	ボール		U-489	ブラッガーS1		U-536	移動要塞	R	**S-22**	再動	U
U-443	ガンダムMk-II(黒)	U	U-490	ジャラガ		P-94	神隼人	R	S-23	友情	
U-444	Zガンダム	R	U-491	アルソス	U	P-95	メリー=キング	R	**S-24**	愛	U
U-445	キュベレイMk-II(赤)	U	U-492	ドレイドゥ	U	P-96	セイラ=マス	R	**S-25**	復活	U
U-446	量産型νガンダム	U	U-493	ハーディアス	U	P-97	フォウ=ムラサメ	R	**S-27**	補給	U
U-447	GP01	R	U-494	ベガ獣キングゴリ		P-98	ルー=ルカ	R	**S-28**	覚醒	U
U-448	ゴッドガンダム風雲再起騎乗	R	U-495	メカ鉄鋼鬼	U	P-99	エルピー=プル	R	**S-29**	奇跡	U
U-449	ガンダムデスサイズヘル	U	U-496	結合獣ボング		P-100	アラン=イゴール	R	S-30	自爆	
U-450	ガンダムヘビーアームズ改	U	U-497	旧ザク		P-101	北小介	R	**S-32**	みがわり	U
U-451	ガンダムサンドロック改	U	U-498	エルメス	U	P-102	夕月京四郎	R	S-33	挑発	
U-452	アルトロンガンダム	U	U-499	ガブスレイ(MA)		**P-103**	明日香麗	R	S-34	努力	
U-453	トーラス(白)		U-500	バウンド・ドック(ジェリド用)	U	P-104	綾波レイ	R	**S-35**	夢	U
U-454	ウイングガンダムゼロカスタム	R	U-501	パラスアテネ	U	P-105	ユング=フロイト	R	I-1	ブースター	
U-455	トールギスIII	U	U-502	ザクIII改		P-106	タシロ艦長	R	I-2	メガブースター	
U-456	ザンボエース	R	U-503	ドーベンウルフ		P-107	ミオ=サスガ	R	I-3	サイコフレーム	
U-457	ビルバイン(夜間迷彩)	U	U-504	ゲーマルク		P-108	モニカ=グラニア=ビルセイア	R	I-4	バイオセンサー	
U-458	ウイングキャリバー(夜間迷彩)		U-505	バウ(緑)		P-109	ジェリド=メサ	R	I-5	アポジモーター	
U-459	ダンバイン(トッド用)		U-506	ダギ・イルス		P-110	シーマ=ガラハウ	R	I-6	マグネットコーティング	
U-460	ヌーベルディザード		U-507	ベルガ・ギロス		P-111	キョウジ=カッシュ	R	I-7	Iフィールド発生機	
U-461	エヴァ初号機(S2機関搭載)	R	U-508	ゲルググM(シーマ用)	U	P-112	トッド=ギネス	R	I-8	プロペラントタンク	
U-462	エヴァ弐号機		U-509	ドラッツェ		P-113	プリンス=シャーキン	R	I-9	プロペラントタンクS	
U-463	エヴァ零号機		U-510	マスターガンダム風雲再起騎乗	U	**P-114**	ハルル=アジバ	R	I-10	ミノフスキークラフト	
U-464	ガンバスター	R	U-511	グランドマスターガンダム	U	P-115	サフィーネ=グレイス	R	I-11	高性能レーダー	
U-465	ライディーン	R	U-512	ビルゴ		P-116	メキボス	R	I-12	チョバムアーマー	
U-466	ブルーガー		U-513	メカブースト・ガビタン		C-11	ニナ=パープルトン	R	I-13	ハイブリッドアーマー	
U-467	コン・バトラーV	R	U-514	ビランビー		C-12	風雲再起	R	I-14	対ビームコーティング	
U-468	ガルガンチュワ		U-515	化石獣バストドン		C-13	碇ゲンドウ	R	I-15	リペアキット	
U-469	ダイモス	R	U-516	デッカ・バウ		C-14	赤木リツコ	R	I-16	バズーカ	
U-470	ガルバーFXII	R	U-517	ゴンド・バウ		C-15	パイパー=ルウ	R	I-17	核バズーカ	
U-471	ダンクーガ	R	U-518	ザンザ・ルブ	U	S-1	偵察		I-18	金塊(×2)	
U-472	イーグルファイターN		U-519	ヴァルシオン	U	S-2	加速		I-19	金塊(×3)	
U-473	ビッグモスN		U-520	ガルガウ	U	S-4	集中		I-20	金塊(×4)	
U-474	ランドクーガーN		U-521	グレイターキン	U	S-5	ひらめき		※S-3、7、21、26、31は欠番です。		
U-475	ランドライガーN		U-522	ドルーキン	U	S-6	てかげん				

※レアリティ:無印=コモン、U=アンコモン、R=レア ※(黄色)はブースターのみに入っているカードです。

ターンの流れ

1.復帰フェイズ
2.維持フェイズ
3.ドローフェイズ
4.供給フェイズ
5.移動フェイズ
6.配置フェイズ
7.特殊効果フェイズ
8.戦闘フェイズ

IN

OUT

LIBRARY

LOST CARD

SPIRIT ITEM
PILOT CHARACTER

DEAD CARD

（配置シート）※A4からA3に拡大コピー（2枚）してご使用ください。

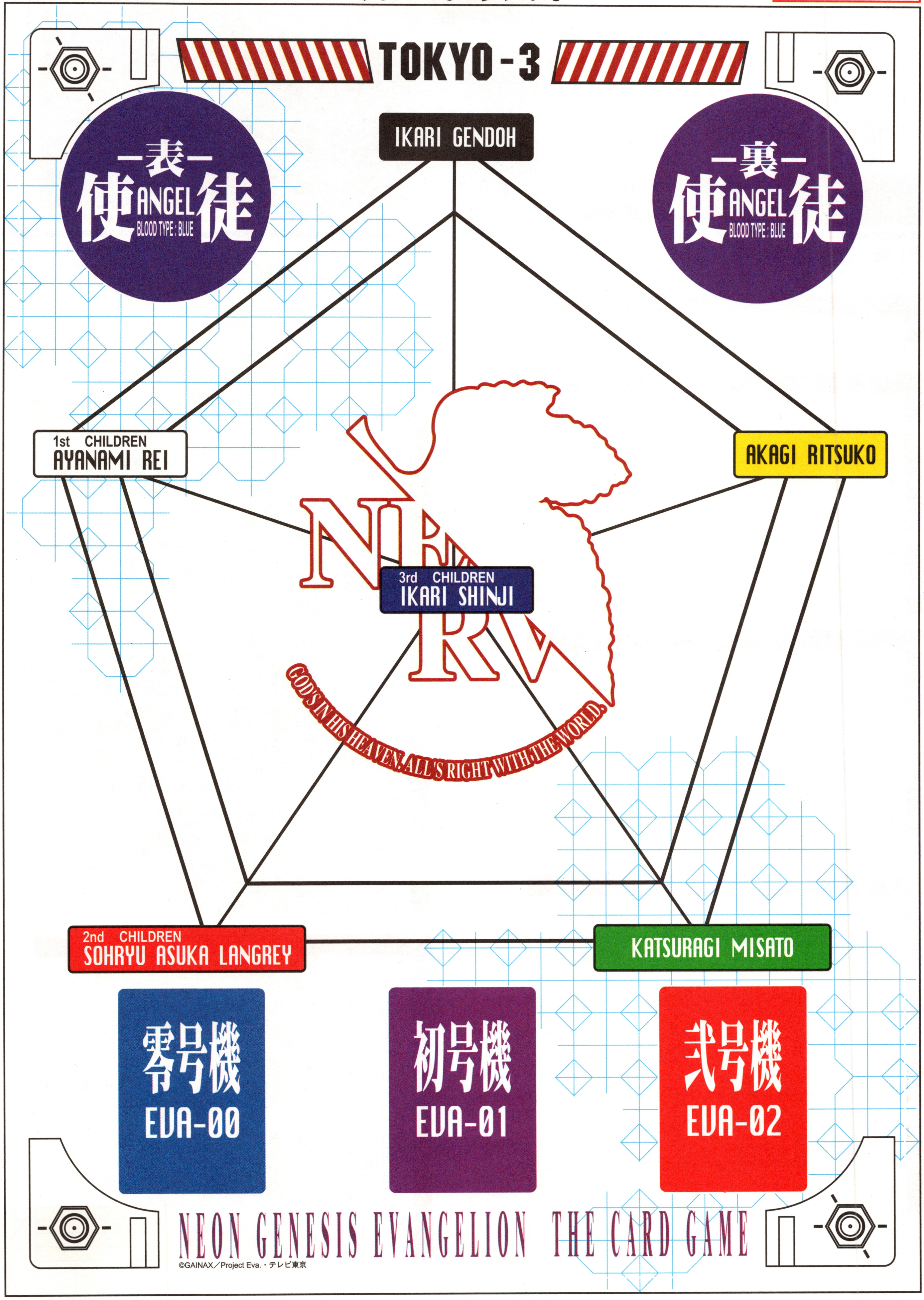
ユニットカード、精神コマンド・アイテム・パイロット・キャラクターカードは各何枚でもフィールドに配置できます。

SUPER ROBOT WARS

EMERGENCY

新世紀エヴァンゲリオンカードゲーム ～カードリスト～

EMERGENCY



●A2サイズに拡大してプレイシートとしてお使いください。

NEON GENESIS EVANGELION THE CARD GAME

カードリスト第1弾

目次

カードリスト………P36

CONTENTS

カラーバリエーション（7種類）

○：コモン　◆：アンコモン　★：レア

EVA　エヴァカード

○	E-1	エヴァンゲリオン 初号機
○	E-2	エヴァンゲリオン 弐号機
○	E-3	エヴァンゲリオン 零号機

CHARACTER　キャラクターカード

○	C-1	3rd Children　碇 シンジ
○	C-2	2rd Children　惣流・アスカ・ラングレー
○	C-3	1rd Children　綾波 レイ
○	C-4	赤木 リツコ
○	C-5	葛城 ミサト
○	C-6	碇 ゲンドウ
◆	C-7	(other)冬月 コウゾウ
◆	C-8	(other)洞木 ヒカリ
◆	C-9	(other)相田 ケンスケ
◆	C-10	(other)鈴原 トウジ
◆	C-11	(other)伊吹 マヤ
◆	C-12	(other)日向 マコト
◆	C-13	(other)青葉 シゲル
★	C-14	(other)ＰＥＮ^2
★	C-15	(other)渚 カヲル
◆	C-16	(other)加持 リョウジ

ANGEL　使徒カード

○	A-1	第3の使徒 サキエル
○	A-2	第4の使徒 シャムシエル
○	A-3	第5の使徒 ラミエル
○	A-4	第6の使徒 ガギエル
○	A-5	第7の使徒 イスラフェル
○	A-6	第8の使徒 サンダルフォン
○	A-7	第9の使徒 マトリエル
○	A-8	第10の使徒 サハクィエル
◆	A-9	第11の使徒 イロウル
◆	A-10	第12の使徒 レリエル
◆	A-11	第13の使徒 バルディエル
★	A-12	第14の使徒 ゼルエル
◆	A-13	第15の使徒 アラエル
○	A-14	第16の使徒 アルミサエル
★	A-15	第17の使徒 カヲル

DRAMA　ドラマカード

○	D-1	殴られなきゃならないのは僕だ!
○	D-2	もう、こんな時だけ人にたよるんだもんな～っ!
◆	D-3	まだ寝てんのかな?
○	D-4	逃げちゃダメだ!
★	D-5	その喜びを反芻してこれから生きていくんだ?
◆	D-6	自分をだまし続けて?
○	D-7	裏切ったな! 僕の気持ちを裏切ったな!
◆	D-8	君には君にしかできない、君にならできることがあるはずだ
★	D-9	叱らないんですね。家出のこと
◆	D-10	やめてよ!こんなのやめてよ!!
★	D-11	膨張してしまった…
★	D-12	帰る家、ホームがあるという事実は幸せにつながる。よいことだよ
◆	D-13	あんたこそ、まだいたの
◆	D-14	あの娘には聞かないの?
★	D-15	見物料よ!安いもんでしょ!
○	D-16	ふ～ん、仲のおよろしいこと
◆	D-17	アンタたちの顔、見たくなかっただけよ!
○	D-18	もう、男のくせにいちいちこまかいこと気にするのやめたら?
○	D-19	私と一つになりたくない?
◆	D-20	鼻息がこそばゆいから息しないで
○	D-21	ママ……
◆	D-22	どれどれ、なにやってんの?
★	D-23	ちょっと、いいがかりはやめてよ!
○	D-24	どうしてそういうこと言うの?
◆	D-25	命令があれば、そうするわ
○	D-26	それはあなたも同じでしょ
★	D-27	時間が惜しいわ
○	D-28	多分、私は3人目だと思うから
○	D-29	……………
◆	D-30	どちらが本当の気持ちなの?
○	D-31	私は人形じゃない
○	D-32	どいてくれる?
◆	D-33	優しくしてくれる? 他の人が…
◆	D-34	心も身体も一つになりたい?
◆	D-35	そう、よかったわね
◆	D-36	こうなったら一か八かね
◆	D-37	シンジ君を返して、返してよっ!
★	D-38	たらい回しか
◆	D-39	やっぱ人生この時のために生きてるようなもんよね
○	D-40	なに意地はってんのよ!
○	D-41	それが出来ない子なのよ、シンジ君は
◆	D-42	今日は、おしゃべりじゃない
★	D-43	今日調子悪いのよ、二日目だし
○	D-44	ちょっと変なもの入れないでよ
○	D-45	それはとてもとても気持ちのいいことなのよ。
◆	D-46	あなたの心、受け取ったもの
◆	D-47	できすぎてるわね、シナリオが
○	D-48	ヤマアラシのジレンマって話、知ってる?
○	D-49	失望!? 最初から期待も望みも持たなかったくせに!
◆	D-50	レイの替わり……私が……
◆	D-51	問題はやはりココね
○	D-52	やるの? 本気で
○	D-53	書き換えはすでに終了しています
◆	D-54	時間がかかるわね
○	D-55	誰かが故意にやったということですね
○	D-56	潔癖症はね、つらいわよ。人の間で生きていくのが
◆	D-57	男と女は判らないわ、ロジックじゃないもの
◆	D-58	臨界点突破?
○	D-59	子供の駄々に付き合っているヒマはない
◆	D-60	時計の針は元には戻らない。だが、自らの力で進めることはできる
○	D-61	我々に与えられた時間は残り少ない
○	D-62	全ては我々のシナリオ通りだ。
★	D-63	すべてはこれからだ
★	D-64	タイムスケジュールは死海文書の記述通りに進んでおります
◆	D-65	何故ここにいる
◆	D-66	人は思い出を忘れる事で生きていける……
○	D-67	内罰的すぎるのよ、根本的に
◆	D-68	上陸直前の目標を、水際で一気に叩く
★	D-69	もう一度、ヒトマルハチからやりなおせ
○	D-70	綾波の胸、綾波の太股、綾波のふ・く・ら・は・ぎ～
★	D-71	初めて見たはずなのに、初めてじゃないような気がする……
○	D-72	でも、君の唇はやめてくれとは言わなかったよ
★	D-73	使徒殲滅は私の仕事です

PUT　プットカードリスト

◆	P-1	敵!敵!敵!敵!僕の敵!
★	P-2	そうか、みんな僕の世界なんだ
◆	P-3	お願いだから誰か助けてよぉっ!!
○	P-4	よかったね。アスカ
○	P-5	なんか、お母さんって感じがした
○	P-6	ミ、ミ、ミ、ミサトさん!?
◆	P-7	何か言ってよ! 答えてよ!!
○	P-8	お願い、誰か助けて…
○	P-9	僕のことなんかどうでもいいんだ
★	P-10	誰か僕に教えてよ……どうしたらいいのか教えてよ!
○	P-11	父さんがぼくの名前を呼んだんだ
○	P-12	プログレッシブ・ナイフ
○	P-13	どうしてみんな、すぐ怒るの?
★	P-14	つまんないことバッカにこだわってさー
○	P-15	バカ、無理しちゃって
○	P-16	うるさいわね! ちっともよかないわよ!
★	P-17	嫌い! 嫌い! みんな嫌い! だいっキライ!!
○	P-18	自分で自分を誉めてあげたいからよ
◆	P-19	どうでもいいわよ、もう
◆	P-20	エッチ!チカン!ヘンタイ!信じらんない!
◆	P-21	スマッシュ・ホーク
○	P-22	プログレッシブ・ナイフ

○	P-23	信じられないの?お父さんの仕事が
○	P-24	お先に
◆	P-25	よけいなお世話よ。ばあさん
◆	P-26	もういいの?
○	P-27	それが聞きたくて、昼間から私の方見てたの?
◆	P-28	だまって
★	P-29	私、行かない
○	P-30	私もいい、必要ないもの
◆	P-31	私は左だと思うわ
★	P-32	綾波レイです、よろしく
◆	P-33	ダメなのね、もう
◆	P-34	ちと、わざとらしくはしゃぎすぎたかしら
◆	P-35	父への復讐をしたいだけなのかもしれない
○	P-36	あなたは人に誉められる立派なことをしたのよ
◆	P-37	そっか、誰でもいいんだ……寂しかったのは私の方ね
★	P-38	本当の自分はいつも泣いているくせに
◆	P-39	その優しさで、お願い私を汚して
○	P-40	都合の良い時だけ男にすがる、ズルイ女なのよ
○	P-41	終わったらみんなにステーキおごるから
○	P-42	S^2機関を自ら取り込んでいるというの?
★	P-43	あの人のことを考えただけで、どんな陵辱にだって耐えられたわ
◆	P-44	人に好かれるのは苦手ですが、疎まれるのは慣れていますよ
◆	P-45	でも、そんなものにすら私は負けた。勝てなかったのよ!
★	P-46	違うと思うわ
★	P-47	だから壊すの、憎いから
○	P-48	ミサトの入れたコーヒーをこんなに旨いと思ったのは初めてだわ…
○	P-49	自分に絶望するわよ!
○	P-50	ホメオスタシスとトランジスタシスね
○	P-51	順調だ。2%も遅れていない
○	P-52	ドグマへの進入を許したのか!?
★	P-53	ドグマを降りて槍を使え
◆	P-54	すべてはシナリオ通りに
★	P-55	使徒は知恵を身につけはじめています。残された時間は……
○	P-56	全ては心の中だ
○	P-57	君には失望した
○	P-58	お前の考えている通りだ
◆	P-59	死海文書にない事件も起こる。老人にはいい薬だよ
★	P-60	人間には時間がないのだ
◆	P-61	ああ
○	P-62	予定外の事故だからな
○	P-63	わかってるよユイ

BATTLE　バトルカード

◆	B-1	いま動かなきゃ、何にもならないんだ!
◆	B-2	戦いは男の仕事
○	B-3	こんな時にやめようよ
○	B-4	エネルギーが切れた!?
○	B-5	フィールド全開
◆	B-6	知らない天井だ
○	B-7	B型装備じゃね……
★	B-8	僕はもうエヴァには乗りたくありません
○	B-9	先鋒はシンジくんがいいと思いま～す
◆	B-10	私はもう、二度と負けられないのよ
★	B-11	傷つけられたプライドは、10倍にして返してやるのよ
○	B-12	私がリーダー、文句ないわね
◆	B-13	こういうのはシンジの方がお似合いよ!
○	B-14	チャ～ンス!
★	B-15	これでうまくいったら、まさに奇跡ね
◆	B-16	シンジなんかいなくたって、あんなの私一人でオチャノコサイサイよ
◆	B-17	こんちくしょおおおおおっ!!
★	B-18	私が死んでも、かわりはいるもの
◆	B-19	あなたは死なないわ、私が守るもの
○	B-20	今は碇司令が直接指揮をとってるわ
★	B-21	私がいなくなったらATフィールドが消えてしまう
○	B-22	う……くっ………
○	B-23	作戦担当の私が決めたの
★	B-24	なんてインチキ!
○	B-25	バカッ、爆煙で敵が見えない!
○	B-26	カンよ、女のカン
○	B-27	パレット・ガン
◆	B-28	私が弐号機で出るわ
★	B-29	常識を疑うわね
○	B-30	あなたたちに、全てまかせるわ
◆	B-31	使徒を喰ってる?
◆	B-32	ぬるいな
○	B-33	よく分からないものを無理して使うからよ
○	B-34	活動限界です! 予備も動きません
○	B-35	越権行為よ、葛城一尉
◆	B-36	これは一大事ね
★	B-37	ゼロやマイナスじゃないのよ!
○	B-38	まさか、この状況下で口を開くなんて
○	B-39	そんな、計算より速すぎるわ!
◆	B-40	自爆する気!?
◆	B-41	ポジトロン・ライフル
◆	B-42	耐熱耐圧耐液防護服、局地戦用のD型装備よ
★	B-43	使徒の心理攻撃!? まさか人間の心を探るつもりなの
○	B-44	自滅促進プログラムを送り込むことができます
◆	B-45	足止めにすぎん。再度侵攻は時間の問題だ
◆	B-46	回路をダミープラグに切り替えろ
○	B-47	かまわん。おとりぐらいには役に立つ
◆	B-48	レイは初号機で出せ
◆	B-49	切断だ

補完カード

★	H-1	3rd Children 碇 シンジ
★	H-2	3rd Children 碇 シンジ
★	H-3	2rd Children 惣流・アスカ・ラングレー
★	H-4	2rd Children 惣流・アスカ・ラングレー
★	H-5	1rd Children 綾波 レイ
★	H-6	1rd Children 綾波 レイ
★	H-7	葛城 ミサト
★	H-8	葛城 ミサト
★	H-9	赤木 リツコ
★	H-10	碇 ゲンドウ

※H-4、H-6、H-8、はブースターのみに入っているレアカードです。

※E-1、2、3、C-1～6はスターターのみに入っているコモンカードです。

全229種類

カードリスト第2弾

カラーバリエーション（7種類）

○：コモン　◆：アンコモン　★：レア

EVA　エヴァカード

○	E-4	エヴァンゲリオン 初号機
○	E-5	エヴァンゲリオン 弐号機
○	E-6	エヴァンゲリオン 零号機
○	E-7	エヴァンゲリオン 3号機
○	E-8	エヴァシリーズ

CHARACTER　キャラクターカード

○	C-17	3rd Children　碇 シンジ
○	C-18	2rd Children　惣流・アスカ・ラングレー
○	C-19	1rd Children　綾波 レイ
○	C-20	葛城 ミサト
○	C-21	赤木 リツコ
○	C-22	碇 ゲンドウ
○	C-23	鈴原 トウジ
○	C-24	相田 ケンスケ
★	C-25	渚 カヲル
○	C-26	洞木 ヒカリ
◆	C-27	惣流・キョウコ・ツェペリン
★	C-28	綾波 レイ（1人目）
◆	C-29	碇 ユイ
◆	C-30	加持 リョウジ
○	C-31	日向 マコト
★	C-32	ペン^{2}
○	C-33	伊吹マヤ
◆	C-34	赤木ナオコ
◆	C-35	冬月コウゾウ
○	C-36	青葉シゲル
★	C-37	キール・ローレンツ

ANGEL 使徒カード

★	A-16	第1の使徒 アダム
◆	A-17	第2の使徒 リリス
○	A-18	第3の使徒 サキエル
○	A-19	第4の使徒 シャムシエル
◆	A-20	第5の使徒 ラミエル
○	A-21	第6の使徒 ガギエル
○	A-22	第7の使徒 イスラフェル
○	A-23	第8の使徒 サンダルフォン
○	A-24	第9の使徒 マトリエル
○	A-25	第10の使徒 サハクィエル
◆	A-26	第11の使徒 イロウル
★	A-27	第12の使徒 レリエル
★	A-28	第13の使徒 バルディエル
◆	A-29	第14の使徒 ゼルエル
◆	A-30	第15の使徒 アラエル
○	A-31	第16の使徒 アラミサエル
★	A-32	第17の使徒 カヲル
◆	A-33	第18の使徒 ヒト

DRAMA ドラマカード

★	D-74	でもぼくはもう一度会いたいと思った。その気持ちは本当だと思うから
○	D-75	他人のくせに、何も分かってないくせに!
◆	D-76	そんなことできるわけないじゃないですか
◆	D-77	まったく羨ましいよ。あんな綺麗なお姉さんと一緒に住んでて
○	D-78	強いんだな……綾波は
◆	D-79	覚えてないの?
★	D-80	全部捨てちゃったんだよね
○	D-81	でも、これは違う。違うと思う。
○	D-82	僕一人の夢を見ちゃいけないのか?
○	D-83	死ぬのは、いやああぁぁっ!
◆	D-84	だあ〜もぉ〜っあんた見てるとイライラすんのよっ!
◆	D-85	バッカみたい。ただ寂しい大人が慰め合ってるだけじゃないの
○	D-86	いつもみたくやってみなさいよ。ここで見ててあげるから
○	D-87	ウソね
★	D-88	気持ち悪い
○	D-89	バーカ、知ってんのよ、あんたが私をオカズにしてること
○	D-90	でも、あなたとだけは絶対に死んでもイヤ
★	D-91	違う。こんなの私じゃない
○	D-92	え〜、つまんない。私はもう十分に大人よ
◆	D-93	ママ、私選ばれたの
◆	D-94	ミサトもイヤ、シンジもイヤ、ファーストはもっとイヤ
○	D-95	その場しのぎね
★	D-96	私はあなたの人形じゃない
○	D-97	ダメ、碇君が呼んでる
◆	D-98	全ては流れのままにですわ
★	D-99	世界が悲しみに満ち満ちて行く
○	D-100	泣いているのは私
◆	D-101	ばあさんは用済み、ばあさんは用済み……
○	D-102	おはよう
○	D-103	悪く思わないでね
◆	D-104	今ここで何もしなかったら、私、許さないからね
★	D-105	あんた、このままやめるつもり!?
○	D-106	子供のするもんじゃないわ
★	D-107	使徒?あの少年が?
◆	D-108	あと、どれくらい?
◆	D-109	最後通告ですよ
○	D-110	何甘ったれた事言ってんのよ!
○	D-111	無理もないわ。みんな人を殺すことに慣れてないものね
○	D-112	お父さん……?
◆	D-113	嫌ならここから出て行きなさい
○	D-114	必要となったら捨てた女でも利用する。エゴイストな人ね
◆	D-115	あなたに黙って先ほど、マギのプログラムをかえさせてもらいました
○	D-116	間に合いそうです。さすが赤木博士です
○	D-117	作動しない?何故?
○	D-118	お待ちしておりましたわ
★	D-119	ガフの部屋は空っぽになってたのよ
○	D-120	マギへのハッキングは停止しました
★	D-121	幸せの定義なんてもっと判らないわよ
★	D-122	困ったわね。この余裕のないときに……
◆	D-123	問題はもっと、深層意識にあるのよ
○	D-124	赤木リツコ君。本当に……
○	D-125	老人は予定を一つ繰り上げるつもりだ
★	D-126	未来は碇の息子に委ねられたな
◆	D-127	冬月先生。後は頼みます
◆	D-128	アブソーバーを最大にすれば耐えられる
◆	D-129	ハネを広げている!地上に出るぞ!
★	D-130	君の考えには賛同する
★	D-131	かまわん!そいつは使徒だ!

PUT プットカードリスト

★	P-64	幸せがどこにあるのか、判らないんだ
○	P-65	みんな僕をいらないんだ。だからみんな、死んじゃえ
○	P-66	ミサトさんも綾波も恐いんだ
◆	P-67	笑えばいいと思うよ
○	P-68	また、いつものように僕をバカにしてよ
○	P-69	……もう嫌だ。死にたい。……何もしたくない
★	P-70	僕は……たの……たの、頼まれて
★	P-71	目標をセンターに入れて……スイッチ
○	P-72	いいんです。独りの方があそこではイヤな事しかなかった気がする
○	P-73	あそこではイヤな事しかなかった気がする
○	P-74	プログレッシブ・ナイフ
○	P-75	こちとら1万2千枚の特殊装甲と、ATフィールドがあるんだからっ
○	P-76	ミサトやバカシンジの使ったお湯なんかに誰がはいるもんか
○	P-77	怖いのかい?人と触れ合うのが
◆	P-78	人に云われたまま動くくせに
★	P-79	自分しかここにいないのよっ!
○	P-80	プログレッシブ・ナイフ
★	P-81	ソニック・グレイブ'
○	P-82	私はあなたじゃないもの
★	P-83	心を開かなければ、エヴァは動かないわ
◆	P-84	簡単なんですよ、人を滅ぼすのは
○	P-85	所長が云ってるのよ
★	P-86	どこまでが自分で、どこから他人なのか分からない。曖昧な世界
★	P-87	全ての生命には復元しようとする力がある
○	P-88	希望なのよ
◆	P-89	今のレイはあなた自身の心、あなたの願いそのままなのよ
★	P-90	新たなイメージがそのヒトの心も形も変えていくわ
○	P-91	リツコは今ごろいやらしい女だって軽蔑してるわね
○	P-92	そう、それがセカンドインパクトの真意だったのね
◆	P-93	だっめっよっ好きキライしちゃあ
◆	P-94	人の言うことにおとなしく従う。それがあの子の処世術じゃないの?
○	P-95	身体だけでも必要とされているものね
◆	P-96	Bダナン型防壁を展開
○	P-97	カスパーが裏切った?
○	P-98	本部施設の出入りが全面禁止?
○	P-99	俺が側によると、シンジを傷つけるだけだ
◆	P-100	自分が人から愛されるとは、信じられない
○	P-101	下にはマギのオリジナルがあるからな
◆	P-102	マギの占拠は本部のそれと同義だからな
○	P-103	遅かったじゃないか
○	P-104	A.T.フィールドを、心の壁を解き放て
★	P-105	A.T.フィールドは、誰もが持っている心の壁だと云うことを

BATTLE バトルカード

○	B-50	ライフルも持たずに!?
◆	B-51	さあ、僕を消してくれ。そうしなければ君らが消えることになる
★	B-52	遺言だよ
◆	B-53	君と同じ仕組まれた子供。フィフスチルドレンさ
○	B-54	おいで、アダムの分身、そしてリリンの下僕
○	B-55	ママ、ここにいたのね。ママッ!
★	B-56	ドおうりゃあああああああ!!
○	B-57	負けてらんないのよ。あんたたちにィ!
◆	B-58	殺してやる殺してやる殺してやる殺してやる
○	B-59	ニードル・ガン
○	B-60	初号機には、私が乗るわ
◆	B-61	EVA専用耐熱光波防御兵器
○	B-62	ごめん、あとよろしく
★	B-63	これで、時間、稼げるわね
◆	B-64	レイ!応援して!
○	B-65	生き残る手段はそれしかないわ
○	B-66	パレット・ガン
★	B-67	EVA専用改造陽電子銃
★	B-68	シンクロ率が二桁をきってます
◆	B-69	もう見れません
★	B-70	もう私達にはエヴァを止めることはできないわ
◆	B-71	私、鉄砲なんて撃てません
★	B-72	彼我兵力差は1対5。分が悪いぞ
◆	B-73	エヴァシリーズのA.T.フィールドが共鳴
○	B-74	マギへのハッキングを目指しています。
★	B-75	量産型ロンギヌスの槍

補完カード

★	H-11	3rd Children 碇 シンジ
★	H-12	2rd Children 惣流・アスカ・ラングレー
★	H-13	1rd Children 綾波 レイ
★	H-14	葛城 ミサト
★	H-15	赤木 リツコ
★	H-16	碇 ゲンドウ
★	H-17	碇 ユイ

※H17はブースターのみに入っているカードです。
C17〜22、E4〜6はスターターのみに入っているカードです。

全177種類

オリジナルトレーディングカードゲーム

CHAOS GEAR
カオスギア

PLAYERS GUIDE
プレイヤーズガイド

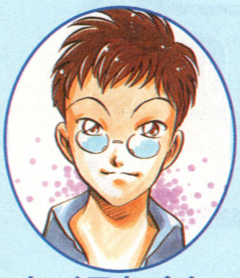
目次

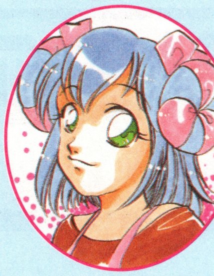
カオスギアの世界へようこそ……40
THE WORLD OF Chaos Gear……42
各カードの解説……44
ゲームルール……47
『ハツミちゃん、カオスギア初体験！！』（リプレイコミック）まんが：金澤尚子……52
公式（？）カオスギアトーナメント……62
カオスギアなぜなにQ&A……68
カオスギアルール補足……69
カオスギアカードエラッタ集……70
プレイシート……71
パート1&2カードリスト……72

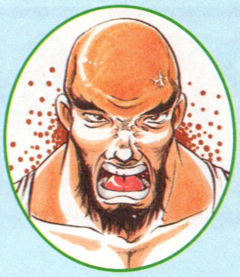
集めて楽しい、戦って楽

カオスギアの世

～キミたちを導くユカイな面々～







ケイスケくん
『カオスギア』にとってもハマっている少年カオスゲイナー。

ハツミちゃん
イラストで『カオスギア』の虜になった夢見がちな女の子。

師匠
『カオスギア』にとってもくわしそうな、メチャ怪しいおやぢ。

美麗イラスト満載 これがＴＣＧの決定版！

都内某喫茶店にて。ひと組の男女が「カオスギア』のカードを見ながら楽しそうに会話している。

ケイスケ：ほら、これが『カオスギア』だよ。

ハツミ：わあ。スッゴイ綺麗なイラストだね。

ケイスケ：さっそくひと勝負しよ！

ハツミ：勝負って……？

ハツミが疑問を発した瞬間だった。

謎の声：どぉぅりゃあぁぁーっ!!!

ガッシャーン！　バリバリーン!!

突如、蹴りでガラスを粉砕した謎の中年男が、店内に転がり込んでくる。

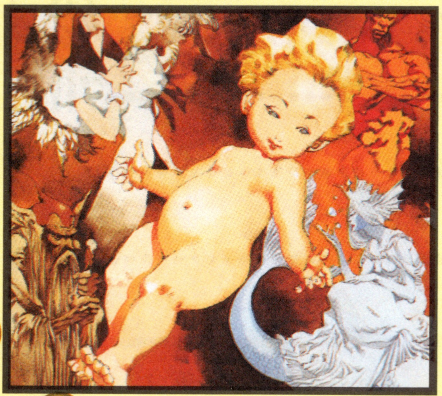
謎の声：待ていっ！　ゲームをしてこその『トレーディングカードゲーム』。おまえのカードは泣いている！

ケイスケ：わ！　なんだなんだっ!?

ハツミ：お、おじさんだあれ？

謎の男：うむ、よい質問だ。ワシのことは遠慮なく『師匠』と呼びたまえ。





ケイスケ、ハツミ：は、はあ……。

師匠：そんなことより少女よ。君は『カオスギア』の遊び方を知らないと？

ハツミ：このきれいなカードで……ゲームなんかできるの？

師匠：師匠パァーンチ!!(ドゴッ！)

ハツミ：ひでぶっ！

師匠：こぉのバカモノがあ　！ええい、よかろう、このワシが直々に『カオスギア』のすべてを伝授してやる！　そもそも『カオスギア』とは、数あるトレーディングカードゲームのなかでも最高傑作のひとつといえよう。数々の超美麗イラスト、熱く燃える対戦模様……。

ハツミ：あの～、そもそも『とれーでぃんぐかーどげーむ』ってなに？

師匠：むぅ、おまえはまさしく初心者!?トレーディングカードゲームとは、コレクション専用の『トレーディングカード』にゲームルールを加え、カードそのもので遊べるようになったものと……まずは覚えておきたまえ！

知略フル回転 熱き対戦バトル!!

ハツミ：へぇ～。じゃあひょっとして、ただ集めるだけじゃ面白くないの？

師匠：そうとは限らぬが、カードの一面しか見ていないことは事実だ。

ケイスケ：うん、そうかもね。カードを集めてゲームして、より強いカードを集めてまたゲームする。そしてやっと手に入れたカードで逆転勝利なんかした日には……そのカードはもう手放せないね。そのあとコレクションとしてみると、思い入れもズイブン違うよ。

師匠：ウム、そのとおり！　よくわかっているな、少年！　手に入れたカードが組み合わせ方、戦い方次第で一気に重要なカードに変わる。これこそがトレーディングカードゲームの、すなわち『カオスギア』の醍醐味なのだ！

ハツミ：ふうん、なんかあたしもゲームしたくなってきちゃった。

師匠：良いぞ、実に良い顔になってきたな少女よ。では少年、簡単に『カオスギア』がどんなゲームか説明せい！

ケイスケ：ボ、ボクが？　……まあ、どうせハツミちゃんに教えるつもりだったからいいけど。『カオスギア』は、プレイヤーがそれぞれ『カオスゲイナー』と呼ばれる存在になって、１対１で戦う対戦ゲームなんだ。プレイヤーは集めた軍勢を率い、「計略」や「戦法」を駆使して同じカオスゲイナーである相手プレイヤーと戦うんだよ。

●スターターボックス
カード60枚+ゲームマニュアル入り
メーカー小売り希望価格
/1300円（税別）

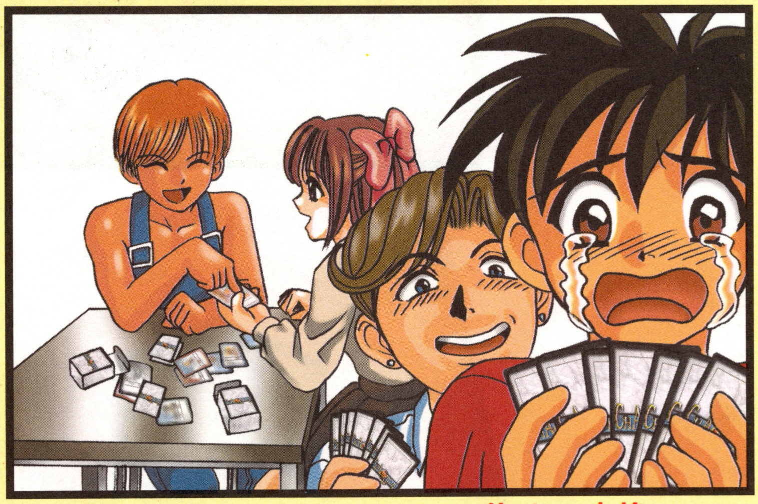


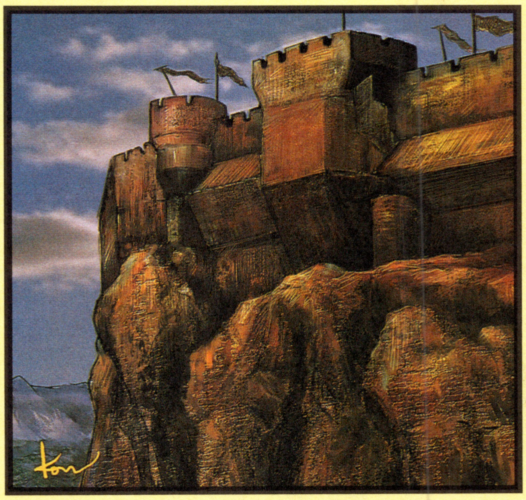
トレーディングカードゲーム

熱い！これがＴＣＧだ！
世界にようこそ

~Welcome to
CHAOS GEAR World~

カードダスマスターズGが送るオリジナルトレーディングカードゲーム『カオスギア』。でも、お店で見つけ、買ってみたのはいいものの、これで何をして、どうやって遊べば良いのか、悩んでいる人も多いんじゃないのかな？　そこで、これからトレーディングカードゲームとは何か、そして『カオスギア』でどんな遊びができるのかを、面白おかしく紹介するぞ！





ハツミ：その「軍勢」とか「計略」っていうのが集めたカードのことなの？
師匠：そのとおり。だが、集めたカードをすべて使おうとすると、ゲームがうまく進行しない状況が増えてくる。そこで、使いたいカードを吟味して数十枚にまとめたゲーム用の山札が必要になるのだ。
ケイスケ：その厳選したカードの山を『デッキ』っていうんだよ。
師匠：このデッキの組み方は、ゲーム展開を左右する重大な部分だ。自分の必要なカードがどれくらいの確率で引けるのか等を考える必要があるからな。
ケイスケ：デッキを組んでるうちに朝になってた、なんてこともあるよ。
ハツミ：ホントに！　そんなに夢中になれるんだ……。スッゴォォイ！

集めて交換
欲しいカードを手に入れろ！

ハツミ：でもさ、それじゃあ沢山カードを持ってる人が有利なんじゃない？
ケイスケ：まあね。でも沢山カードを持ってれば必ず勝てるワケじゃないよ。
師匠：そのとおり、心配無用だ。あまり沢山カードを持っていなくても強いデッキを組む方法は存在するのだ。
ハツミ：え、なにそれ？
師匠：それは、『トレーディング』だ。
ハツミ：はぁ？　とれーでぃんぐ？
師匠：しばらくカードを買っているうちに、必ずダブるカードや必要のないカードが出てくるだろう。そういったカードを友だちのカードと交換するのだ。だがカードには、レア、アンコモン、コモンという３種類の価値が存在することを忘れるな。ちなみにレアがもっとも価値が高い。
ハツミ：なるほど。それならあっちもこっちもトクってことで、あんまりカードを買わなくてすむワケね。

師匠：ウム。『カオスギア』はゲームを楽しむのならカードをすべて集める必要はない。自分と異なるカードを欲っする相手さえ見つければよいのだ。
ハツミ：ねえねえ、ケイスケくんはどんなカードを集めてるの？
ケイスケ：え？　ボク？　なんで？
ハツミ：ケイスケくんがいらないカードを集めるようにすれば、簡単に交換してもらえるんでしょ？
ケイスケ：……い、いきなり抜け目ないなぁ。ボクは、デ・バース帝国とエレアル旅団を中心に集めてるよ。
ハツミ：でばーす？　えれ……なに？
師匠：うむ、では次に『カオスギア』の世界と、大きく分かれた計五つの勢力について説明するとしよう！　世界を知ればさらに面白くなってくるぞ！
かくして、ハツミちゃんとケイスケくんの、長く楽しい『カオスギア』修行の旅が始まったのであった。

●ブースターパック
カード10枚入り
メーカー小売り希望価格
/314円（税別）



『カオスギア』初心者のキミへ！

さて皆さん、『カオスギア』がいったいどんなモノなのか、ボンヤリとでもわかってもらえただろうか？　もし、これで興味を持ち、世界やゲームルールについて、もっともっと知りたくなったのなら、急いで次のページをめくってくれ！
　え？　それよりもどんな風に遊ぶのかを、ともかく一度見てみたい？　そんなキミは、58ページヘレッツ・ゴー！　ハツミちゃんの初ゲームをコミック形式で紹介してるぞ！



つづく



デ・バース帝国

一度は最大最強の勢力として大陸に覇権を唱えた
デ・バース帝国。この帝国を動かすのは皇帝の意志だ。
無制限の権力を持つ皇帝が軍事、行政、司法に君臨している。
しかし、この絶対王政も周辺部では崩れており、
統制が届かずに私兵化した軍はそれぞれカオスゲイナーに
従っている。よって帝国軍同士の争いも珍しくはない。
この国の特徴は『カオスギア』を動力源とする蒸気機関によって
駆動する機械兵器だ。
それに加えて発掘した超兵器もわずかながら現存している。
また、明確な軍というものを持っているのもデ・バース帝国のみ。
それだけに、個人の力は他の勢力に劣っていても、
数が集まれば大きな力を呼ぶ可能性がある。



マナ王国

精霊を操る魔法使いたちの国がマナ王国だ。
よって、この国の特徴は、地水火風の強力な精霊たち、
そしてそれらを使役する魔法使いたちの存在に焦点が
絞られる。彼らはみな個人で強力な力を有しており、
闘いにおいては恐るべき力を発揮することが可能だ。
しかし、彼らはやや打たれ弱く、
先手を取られると危険という弱点も持っている。

The World of Ch

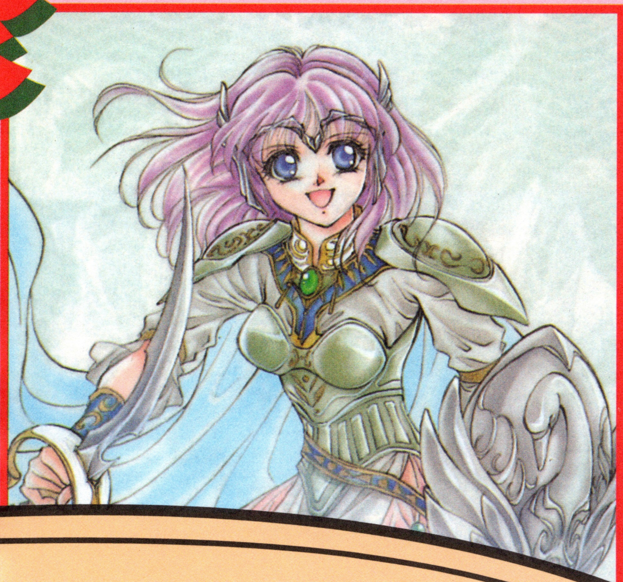
5つの勢力が混在
の世界である。各勢
各々ちがった進化を遂に
見い出す者、魔力の研究にそ
じ、闘いに飛び込む者。これらちが
合い、闘いは激化してゆく。キミはどの



最果ての『混沌の地』より
やってきた小さなキャラバンを
組む者たちを総称して、
エレアル旅団と呼ぶ。
彼らの多くは、人ではない
不思議な姿をしており、
その力もそれぞれの姿によって
不可思議なものを有している。
よって、勢力としての特徴と
いえるものはほとんどなく、
欠点らしい欠点もない。
いってみれば、長所も短所も
そのカードそれぞれ存在して
いる、というところか…。
そして不思議な力を
持っているということが、
エレアル旅団の特徴といえば
特徴といえるだろう。

ガイア族

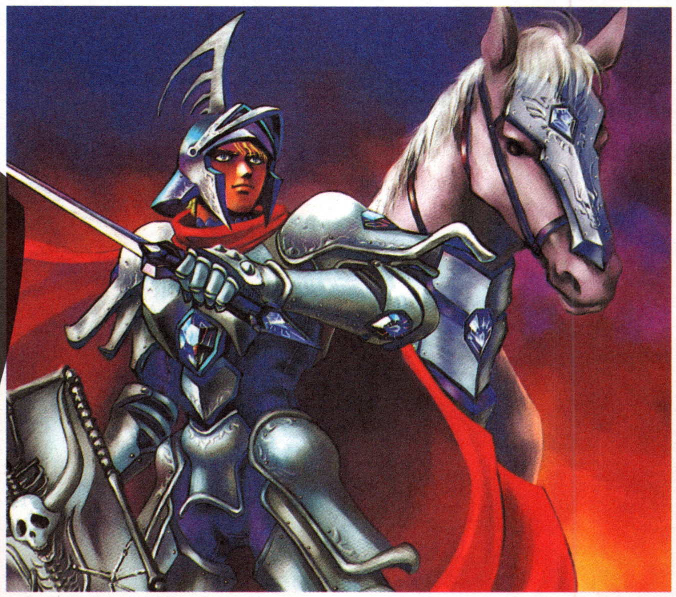
獣の姿と人の知恵を持った獣人たちの集団がガイア族だ。
氏族ごとに固有の獣の特徴を持つ彼らは、
こと肉体的な戦闘力においては他の勢力を圧倒する力を発揮する。
そのかわりといっては何だが、
徒党を組んで行動することはやや苦手のようだ。
よって、大きな軍勢を作ったり、指揮したりすることは、
ほとんど無い。



エレアル旅団

カオスフォーマー

『カオスゲイナー』によって取り出された『カオスギア』を
変形させる力を持つ者たち。彼らは『カオスフォーマー』と呼ばれ、
傭兵化してカオスゲイナーに従っている者が多い。彼らは特定の
勢力には関係なく、カオスギアさえ払えば誰にでも雇われ、
そして闘いに赴いて行く。また、自ら作ったカオスギア製の武具を
装備しているので、戦闘ではかなり頼りになる。



aos Gear

在し、争い広がる大地。それが『カオスギア』
勢力はそれぞれ独特の文明、文化を持ち、
げてきた。人の姿を捨てる者、機械に力を
の生涯を捧げる者、ギア(金)のみを信
った人と人との意志が互いにぶつかり
勢力にその身を委ねるのだろうか……？

各カードの解説

『カオスギア』のカードは所属する5つの勢力によって、それぞれに特徴を持っている。また、そのなかでもゲーム中の使用法によってさらに細かく7種類に分類されているのだ。ここでは、その7種類のカードそれぞれがゲームでどのように使われるのか、ひとつひとつ順番に見ていくことにしよう。

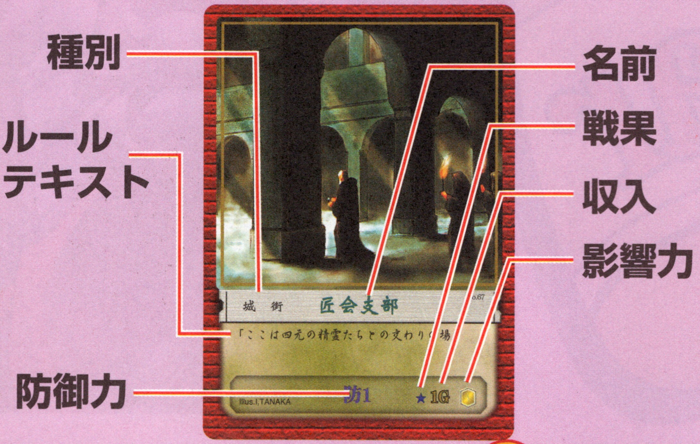


師匠：まずはプレイヤーが使用することになる各カードの種類を覚えることにしよう。敵を知り、己を知れば百戦危うからず。これ兵法の基本的な知識なり。
ハツミ：えっ、このカードって、みんな同じじゃなかったんだ。
師匠：うむ、同じではない。ケイスケくん、説明してやれい。
ケイスケ：またボクが？　まあいいや。ハツミちゃん、カードはまず５つの勢力に大きくわけられているんだ。これは見ればすぐにわかるよ。なんたってカードの色が勢力によって赤、青、緑、黒、白の５色に分かれているからね。
ハツミ：あ、そう言えばそうだね。フーン、この外枠の色のことか。これってそんな意味があったんだ。
ケイスケ：で、さらにその各色のなかで、ゲーム中の使用法によって、７種類に分類されてるんだよ。
ハツミ：えっ！　そんなにいっぱいあるの？　う～ん、全部覚えられるかなぁ？　むつかしそうだなぁ
ケイスケ：大丈夫さ。その７種類も役割がはっきり違ってるし、ちゃんとカードに書いてあるからね。ほら、ここを見てみなよ。
ハツミ：ホントだ。兵力、計略、城……ちゃんと１枚１枚書いてあるんだ。これなら見ればすぐわかるじゃ～ん。いちいち覚える必要もなさそうだね。
ケイスケ：でも、この７種類の各々の役割はきちんと覚えておかないとダメだよ。ゲーム中に使うとき、混乱をまねく原因になりかねないからね。なんたって、カードの種類ごとに使い方のルールが決まってるし……。
ハツミ：ふ～ん、そうなんだ。大変そうだなぁ……それにいきなりこんなに覚えろっていわれても……。
師匠：案ずるでない。ひとつひとつゆっくりと覚えてゆけばよいのだ。そうだ、ここでハツミちゃんのため、７種類のカードを順々に見ることにするか？
ケイスケ：ハツミちゃん、それがいいと思うよ。
ハツミ：そうだねぇ、じゃあそうしよう。ハツミ、頑張ってみま～す。
師匠：ウム、その意気だ。
ケイスケ：ではさっそくいってよう！
ハツミ：ゴー！ゴー！

城カード

城

場に配置することによって“ギア”を生み出すカードである。このギアがなければ、プレイヤーは兵力を雇うことはもちろん、計略や戦法カードなど、あらゆるカードを使うことができない。ギアとは、さまざまなカードを使うためのお金と考えてくれればいいだろう。また、城は各陣営ごとに５種類に分類され、そのうちの“カオスフォーマー”の城をのぞく４種類には“影響力”というマークが与えられている。あらゆるカードを使用するためには、先ほど説明したギア以外に、この影響力が必要となるのだ。強いカードであればあるほど、使用するために必要となるギアと影響力は大きくなる。このふたつは、ゲームを進めるためにもっとも重要な存在であるがゆえ、これらを生み出してくれる城カードは絶対に必要な存在なのである。また、自分の配置した城カードが場からすべて壊されてしまうと敗北となる。



【種別】：このカードの種類をさす。
【名前】：このカードの名称をさす。
【ルールテキスト】：このカードが持っている能力や、情報が明記されている。城カードには「場に出た時に●ギアを得る」ものと、「ギアを生み出さない」もの、「毎ターン定期的に●ギアを生み出す」ものの３種類が存在している。
【防御力】：このカードの耐久力を表わす。敵戦力の攻撃によって、防御力以上のダメージを受けると、このカードは破壊される。破壊された時は墓場へ移動させること。
【戦果】：★マークで表わされる。このマークが付いているカードは、破壊されると相手の戦果置き場に置かれる。毎ラウンド、ギアを生み出す城カードだけにこの記述がされている。
【収入】：自分の収入フェイズに得られるギアの数を表わす。毎ラウンド、ギアを生み出す城カードだけにこの記述がされている。このカードがたくさん場に出ていれば収入が多いということだ。
【影響力】：このカードが持つ勢力の影響力を表わす。カオスフォーマーを除く、いずれかの勢力のカードを使用するときは、場に同じ勢力の城カードが出ている必要がある。カードによっては使用するのに影響力がふたつ以上必要なものも存在し、その数だけ同じ勢力の城カードが場に出ていなければならない。

兵力・指揮官

戦闘型カード

『カオスギア』の主役というべきカード。「攻撃力」と「防御力」、そして「速度」というパラメータを持ち、戦闘フェイズにおいて敵戦力との戦闘を行ったり、敵城カードへの攻撃、敵の攻撃から自軍の城カードを守る……など、その役目は大きく、ゲームの中心となる存在である。攻撃力は文字どおり相手に与えることのできるダメージを表わし、防御力は逆にどこまでのダメージに耐えられるかを表わしている。もうひとつの速度は、その兵力・指揮官の行動の速さを表わす。3が最も攻撃順番が速く、1が最も遅い。もちろん、速度は速い方が有利だ。兵力と指揮官の違いは、兵力を指揮する能力の有無である。指揮官カードには、指揮下におくことのできる兵力の数と陣形がマークで示されている。個々の戦力は陣形を組むことで攻撃力が合計され、強力なひとつの戦力になることができるのだ。兵力・指揮官とも、一度配備されれば、一部の例外をのぞいて、ダメージを受けて倒されない限り、場に居続けることができる。



【種別】：このカードの種類をさす。大きく"英雄""指揮官""兵力"の３つに分類される。また、その３つの種別のあとには、種族ともいうべき名称が必ず明記されている。カードの中には、特定の種族に影響をもたらす(陣形を組んだ場合、特定の種族の防御力を上昇させる指揮官、など)特殊能力を持ったものがあり、デッキを組むさいに重要になる場合がある。

【名前】：このカードの名称をさす。

【ルールテキスト】：このカードが持っている能力や、様々な情報が解説されている。特に５つの特殊能力"突撃""反撃""蹂躙""攻城""略奪"は、戦いにおける基本的な能力なのでちゃんと理解しておいていただきたい。細かい解説はP57に書かれている。また、特殊能力ではないが、"維持費"と明記されたカードは、ギアを払って場に出したあとも、毎ターン、自分のドローフェイズ(カードを引いたあと)に書かれている分のギアを払わねば捨て札になってしまう。"出撃費"と明記されたカードは、出撃するために規定のギアを支払わねばならない。

【攻撃力】：このカードが持つ攻撃能力の高さを表わす。目標に対して、この数値分のダメージを与えることが可能である。

【防御力】：このカードの耐久力を表わす。この数値以上のダメージを受けると、破壊され、墓場に置かれる。

【速度】：戦闘時の攻撃の順序を示す数値。この数値が高いほど、先に攻撃することが可能である。速度３、速度２、速度１の３種類がある。攻撃順番以外にも、"迎撃"の可否を決める大事な能力である。"迎撃"に関しては、P57でくわしく記述する。

【戦果】：このマークが付いているカードが破壊されると、それは相手の戦果置き場に置かれることになる。

【影響力】：このカードを場に出すときに必要となる影響力の数を表わす。基本的には、場に出したいカードと同じ勢力の城カードが出ている必要がある、と考えればいい。デッキを組むさい、初心者のうちは組み込むカードの勢力は２〜３以下に特定した方が"まわる"デッキとなりやすい。勢力を混ぜすぎると、手札はみんなデ・バース帝国なのに、出ている城はエレアル旅団とガイア族だけ……なんてことになりかねないからだ。

【コスト】：このカードを場に出すときに必要になるギアの数を表わす。

【陣形名(指揮官のみ)】：組むことのできる陣形名をさす。陣形によってさまざまな戦法が存在するため、デッキ構築の大事な要素のひとつとなる。

【指揮能力(指揮官のみ)】：陣形を組むときに、どういう順番でカードを配置できるかを表わす。

英雄とは？

『英雄』とは、『カオスギア』の世界で有名な個人を表わすカードのことである。英雄のなかには、兵力タイプと指揮官タイプがおり、使い方はそれぞれ兵力・指揮官とまったく同じだと思ってよい。ただ、ひとつだけ兵力・指揮官とは大きく違うところがある。それは同じ英雄は場に１枚しか存在できないということだ。すなわち、ある英雄が１回場に出たら、その英雄が捨て札になる(墓場に移動する)まで、同じ英雄は配備できないのだ。これはかなり厳しいルールといえるが、そのかわり、英雄には場に出た瞬間、戦局が大きく変わるほど強力なパワーを持ったカードが多い。また、その強力であることのもうひとつの代償として、英雄には、すべて戦果が付いていることが挙げられる。使いどころが難しいカードと言えよう。



補助型カード

計略

コスト
影響力
名前
ルールテキスト
種別



【種別】：このカードの種類をさす。
【名前】：このカードの名称をさす。
【ルールテキスト】：このカードが持っている能力や様々な情報が明記してある。
【影響力】：このカードを使用するときに必要になる影響力の数を表わす
【コスト】：このカードを使用するときに支払わなければならないギアの数を表わす

計略フェイズにのみ使用できる、使い捨てのカードだ。勢力によって特徴が異なるので、デッキに組み込むときにはじっくり考えてほしい。使用タイミングが限られる分、場に出ている相手のやっかいなカードを捨て札にさせたり、城を増築するなど、多種多様で絶大な効果を発揮するものが多い。このような計略を戦況に応じてうまく使用することで、不利な状況を一気に覆すことも可能になる。逆にいえば、どの勢力にどんな計略カードがあるのか熟知し、自分のデッキが苦手とする計略カードへの対策は考えておくべきだろう。

戦法

戦闘の間に使用可能な、計略と同じく使い捨てのカード。計略にくらべると全体的に効果の小さいものが多いが、戦闘の間はいつでも使えるので便利といえば便利である。代表的な効果はユニットの攻撃力などの数値を増減させたり、相手の攻撃目標を変化させるなど様々存在する。戦闘中、いつでも使用できることもあいまって、互いの戦法のやりとりが起こることもしばしば。戦闘を有利に運ぶことが可能なので、デッキに入れるときは厳選に厳選をかさねること。



コスト
影響力
種別
名前
ルールテキスト

【種別】：このカードの種類
【名前】：このカードの名称
【ルールテキスト】：このカードが持っている能力や、様々な情報が明記してある
【影響力】：このカードを使用するときに必要になる影響力の数を表わす
【コスト】：このカードを使用するときに支払わなければならないギアの数を表わす

配下

コスト
影響力
名前
種別
ルールテキスト



【種別】：このカードの種類をさす
【名前】：このカードの名称をさす
【ルールテキスト】：このカードが持っている能力や、様々な情報が明記してある
【影響力】：このカードを場に出すときに必要になる影響力の数を表わす
【コスト】：このカードを場に出すときに支払わなければならないギアの数を表わす

一度配備すればずっと場に居続け、場全体に効果を及ぼしてしまうカードだ。攻撃力などの戦闘用の能力値を持たないため、戦闘に参加することこそできないが、逆に場から排除されることもめったにおこらない。また、このカードには、状況を一変させるような効果を持っているものが非常に多く、使いかたによってゲームの流れを有利にも不利にも持っていくことが多々ある。絶対に必要なカードというわけではないが、ゲームに慣れた上級者は、ぜひデッキに入れてほしい。

とっても簡単ゲームルール

このページからは、いよいよ実際のゲームルールについて説明していく。一見しただけでは難しそうに見えるかもしれないが、このページから順番に、ひとつひとつ読んでいけば、まず大丈夫だ。完璧にルールを覚えて、『カオスギア』を楽しもう。

STEP1 プレイに必要なものは？

『カオスギア』のゲームに必要なものは、まず、城デッキとメインデッキのふたつのデッキだ。城デッキは城カードだけをちょうど20枚まとめたもので、メインデッキはそれ以外のカードを40枚以上集めたもののことである。最初は、お店で売ってるスターターパック1箱を開ければＯＫだろう。城カード20枚とその他のカードが40枚入っているので、城デッキとメインデッキが手に入るぞ。次にギアの収支を記録しておくものを用意しよう。おはじきやコインが便利だが、紙と鉛筆で記入という方式をとっても大丈夫だ。それから忘れちゃいけないのが対戦相手。『カオスギア』は対戦専用ゲームだから、キミと同じようにふたつのデッキとカウンターを持った相手が必要になるのだ。

STEP2 準備ＯＫ！カードを引こう

さて、準備ができたら、対戦相手と向かいあって座ろう。これからふたりの間にはカードが次々に置かれていくことになるので、なるべく１メートル四方くらいのスペースを開けるようにするといいぞ。そうしたら、向かって右側に城デッキとメインデッキを縦に並べて置こう。次にいよいよカードを引く。城デッキからは３枚、メインデッキから７枚だ。メインデッキから引いた７枚は手札として手に持っておく。城デッキからの３枚は引いた順番にルールテキストにしたがって並べること。これが最初のキミの城になる。このとき、城カードにギアを得られる効果が書いてあったら忘れずにとっておこう。また、城の並べ方に関して下の『POINT!』に注意事項を書いておいたので忘れずにチェックすること。

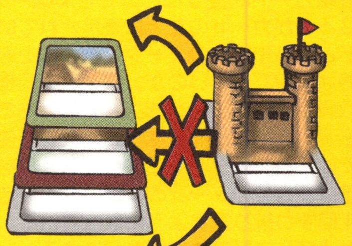
○配置図



POINT!

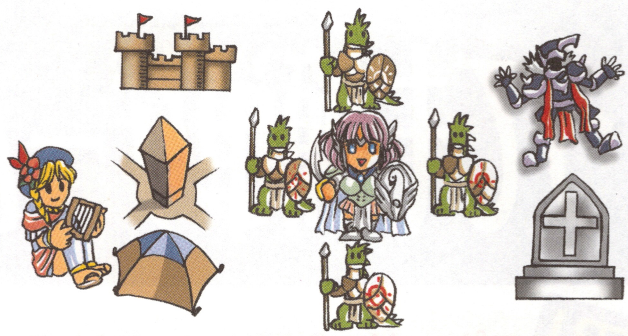
ルールを守って正しい築城

ハツミ：築城、なんだけど。城カードを並べる順番って決まってんの？　それとも好きな順番に適当に並べていいの？
ケイスケ：適当はダメだよ。ちゃんと決まってるんだ。
ハツミ：どんなふうに？
ケイスケ：あとから引いた城カードは今、場に置かれている城の１番前か、１番後ろにしか置けないんだ。実際に城を造ったと考えてみなよ、１度建てた城を動かすなんてまず無理じゃない？　増築するならやっぱり外側か内側だよ。
ハツミ：あっ、なるほどねぇ。たしかにそのとおりだわ。
師匠：ちなみに城の列の１番前を外壁、１番後ろを内壁と呼ぶ。この築城のルールは以後もずっと同じだ。必ず覚えておけい！
ハツミ：『築城は外壁か内壁』ということね。



STEP3 基本的なゲームの流れ

　７枚の手札を引き、３枚の城カードを築城したら、ジャンケンなどで先攻後攻を決めよう。『カオスギア』は、ふたりのプレイヤーが『ターン』と呼ばれるひとくくりの行動を交互におこなうことで進行していく。１ターンはここからさらに７つの『フェイズ』とよばれる段階にわけられ、そのフェイズごとに、できる行動が定められている。１ターン内のフェイズ順番と、そのフェイズのなかで可能な行動さえ完璧におさえてしまえば、ゲームルールはぐっとわかりやすくなるぞ。そこで、各フェイズについて順を追って見ていくことにしよう。



収入フェイズ	ドローフェイズ	計略フェイズ	戦闘フェイズ	配備フェイズ	編成フェイズ	ディスカードフェイズ
収入マークのある城からギアを得るフェイズ	デッキからカードを引くフェイズ。城デッキかメインデッキどちらかを選んで１枚だけ引く。城デッキを選んだ場合はただちに築城すること	計略を使用するフェイズ。計略カードを複数もっているなら、影響力とギアが許す限り何枚使用してもかまわない。使用しないことを選ぶこともできる	P12でくわしく解説する。	ギアを支払って、兵力・指揮官・英雄・配下を雇うフェイズ。戦闘フェイズのあとなので、兵力や指揮官は雇ったそのターンは戦闘に参加できない。	兵力・指揮官・英雄に部隊を組ませたり分散させたりできるフェイズ。部隊の編成は、納得いくまで自由に変更してかまわない。	手札が８枚を越えていた場合に、７枚になるように調整するフェイズ。どのカードを捨てるかは自分で選ぶことができる。捨てたカードは墓場へ移動する

収入フェイズ

自分の城からギアの収入を得るフェイズだ。×Ｇと書いてある城の枚数ぶんを合計したギアを得ることができる。一度得たギアは使わない限り手元に残るぞ。ここで得たギアは、以後の行動に必ずといっていいほど必要になるので、おはじきなどを使ってきちんと記録しておくのを忘れないように。
また、このフェイズで収入を得ることができるのはそのターンのプレイヤーだけである。相手のターンの収入フェイズには、どんな城カードが出ていても何も得ることはできない。

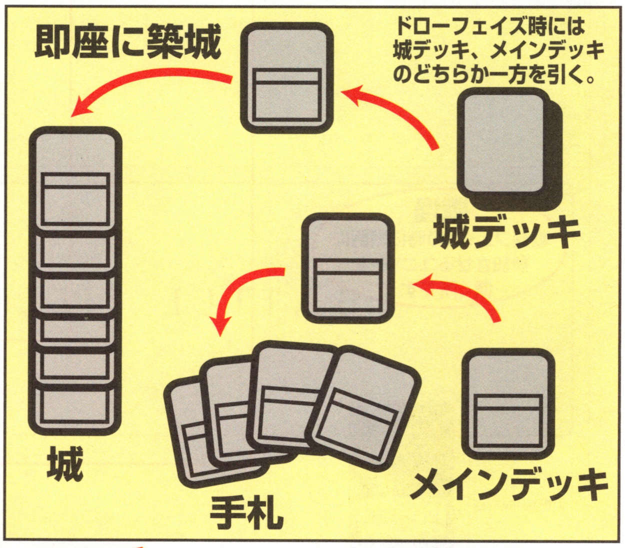
POINT!



ハツミ：１Ｇって書いてない城があるよね？こーゆー城しかなかったらどうなるの？
ケイスケ：残念ながら収入は得られないよ。あとから築城しても、収入フェイズは終わってるからダメ。注意してね！

ドローフェイズ

そのターンのプレイヤーが、城デッキかメインデッキのどちらかを選び、カードを１枚引くフェイズ。デッキからカードを引くことを『ドロー』と呼ぶので『ドローフェイズ』だ。このとき、カードを引かないという選択はできない。メインデッキから引いたカードは手札に入れる必要があるが、城デッキから引いたカードはただちに築城すること。いったん手札に入れておいて、あとから築城することはできない。また、カードを引くことができるのはそのターンのプレイヤーだけ。いくらドローフェイズでも、相手のターンにはカードを引くことはできない。また、ユニットの中に維持費Ｘとルールテキストに書いてあるものがいる。このユニットはこのフェイズでカードを引いた後、そのＸの分だけギアを支払わなければならない。ギアを支払わなかったユニットはただちに捨て札にされる。



計略フェイズ

計略カードを使うことのできる唯一のフェイズ。計略を使うとき、 重要になるのがカードの左上に表示されている影響力とコスト。使用する計略カードと同じ影響力のマークを持つ城を必要な数以上築城していないと、その計略は使用できないのだ。コストも同様で、使用するカードに表示されている数値と同じ数のギアを支払う必要がある。複数の計略カードが手札にある場合、影響力とギアが充分ならば何枚でも使うことが可能だ。また、計略フェイズでは、自分のターンでなくても計略を使用することができる。計略の使用順番は、自分のターンのプレイヤーと自分のターンでないプレイヤーが交互に１回ずつ繰り返すようになっている。これはパスを選ぶことも可能で、両者が連続して計略の使用をパスすると、このフェイズは終了になってしまう。

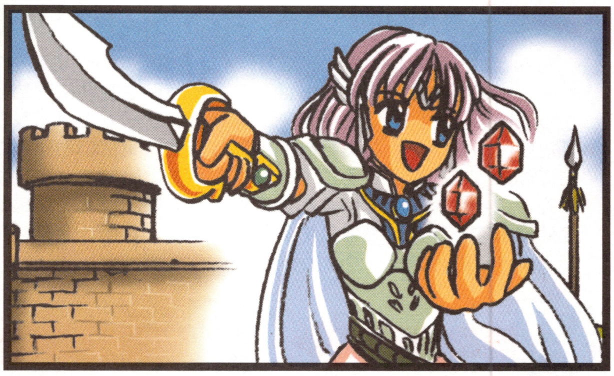
POINT!

計略を使う順番に注意

ハツミ：ふたりとも計略を使おうとしたらどうなるの？はやいもん勝ち？
ケイスケ：自分のターンの場合は自分が優先。相手のターンだったら相手が優先されるんだ。
ハツミ：じゃあ、自分のターンで２枚連続で使いたいときはどうするの、相手が使いたくても連続で使えるの？
ケイスケ：いや。計略を使うのは必ず１枚ずつだから、そういう場合はまず自分が１枚、次に相手が１枚。それから自分が１枚という順番になるね。

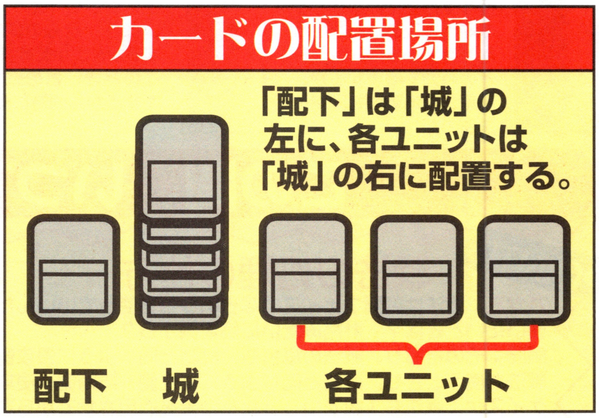
配備フェイズ

兵力・指揮官・英雄・配下を場に出せるフェイズ。この4つのカードは一度ギアを支払って雇えば、戦闘で倒されるか計略で排除されないかぎり、場に居続けることができる。これらのカードを場に出すことを『配備』と呼ぶので、配備ができるこのフェイズを『配備フェイズ』と呼ぶわけだ。このとき重要になるのが、計略フェイズのときと同じく、カードの右上に表示されている影響力とコスト。同じ影響力のマークを持つ城を必要な数以上築城していないと、そのカードは配備できない。コストも同じで、コストの数のギアを支払わなければそのカードを配備することはできないぞ。その替わり影響力とギアが充分なら、何枚でも好きなだけカードを配備することができる。もちろん、手札にこれらのカードがあっても1枚も配備しないことを選択することはできる。それから、配備フェイズにカードを配備できるのは自分のターンのときだけだ。相手のターンの配備フェイズにはどんなカードも配備することはできないので注意しよう。



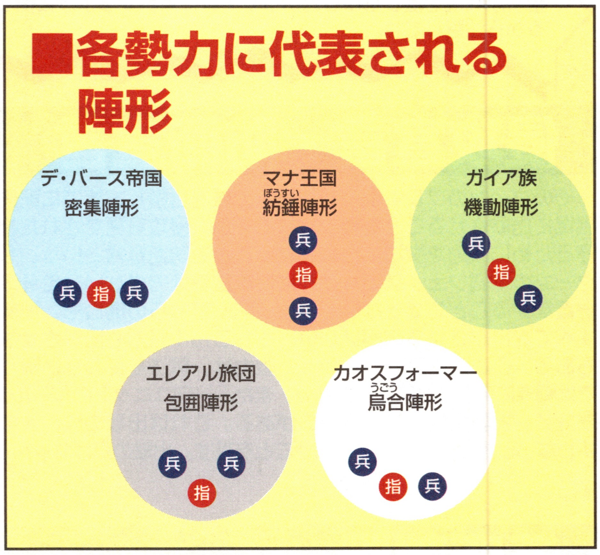
POINT! 影響力について

ハツミ：そのカードに書いてある数以上にその影響力つきの城を築城していないと、配備はできないんだ。
ケイスケ：そうだ、影響力は減らないことを教えなきゃ。
ハツミ：えっ、どういうこと？
師匠：うむ。場に出ている影響力はな、配備や計略を行なってもギアのように消費されぬのだ。たとえば獣の影響力を持つ城が場に3つ出ていたら、獣の影響力が3つ以下必要なカードはギアの許す限り使えるということだ。
ハツミ：へぇ〜



編成フェイズ

配備した兵力・指揮官・英雄を組み合わせて部隊を作るフェイズだ。指揮官の下に兵力を入れたり、逆にある指揮官の下にいた兵力を指揮下から外したりすることを『編成』と言う。この編成を行なうのでこのフェイズを『編成フェイズ』と呼ぶのである。だが、編成を行なうには、最低でも指揮官か指揮能力を持った英雄のどちらかが1枚と、兵力か指揮能力を持たない英雄のどちらか1枚の計2枚のカードが必要だ。また、このフェイズで編成をおこなえるのはそのターンのプレイヤーだけである。相手のターンの編成フェイズ中にこちら側が編成を行なうのは不可能。ただ、編成フェイズだからといって必ず編成しなくてはならないワケではない。そのままの状態で充分だと思ったなら、編成は行なわなくてもまったく問題ない。

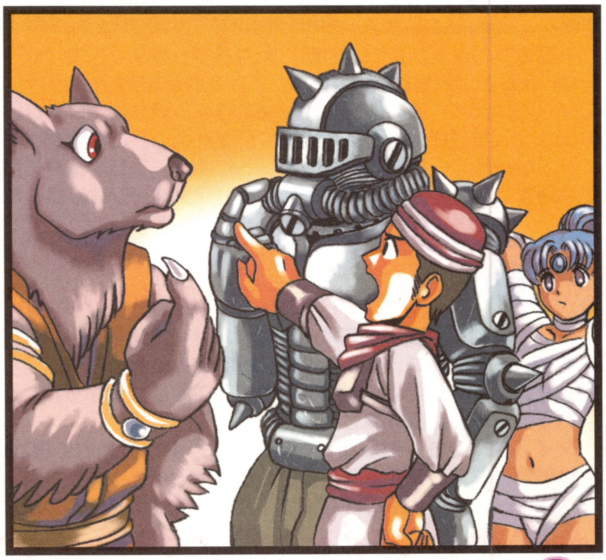


POINT! ユニット・部隊・戦力

ケイスケ：兵力・英雄などの戦闘に参加する能力を持ったカード1枚1枚はぜんぶ『ユニット』って呼ぶんだ。
ハツミ：編成を組んだら？　これも1ユニット？
師匠：その場合2ユニットで編成された1『部隊』だな。
ハツミ：部隊？　それはどーゆーの？
ケイスケ：指揮能力を持つユニット1枚の指揮下に1枚以上のユニットを編成した状態のことだよ。
ハツミ：2ユニット2部隊とかゆーの？　めんどくさい。
師匠：その場合、ひとかたまりを『戦力』と呼ぶのだ。

ディスカードフェイズ

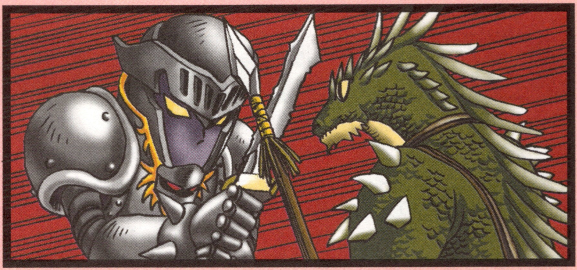
手札が8枚以上になっていたら、余分なカードを墓場に捨てて、手札を7枚に調節するフェイズ。捨てるカードは自分で自由に選んでかまわない。役にたたなそうなカードを厳選して捨てるようにしよう。ただし、必要ないからといって何枚もカードを捨て、手札を7枚未満にすることはできない。ここでできる行動は8枚以上のカードを持っているとき、7枚ちょうどにするだけだ。ディスカードフェイズでカードを捨てられるのは、そのターンのプレイヤーのみ。相手のターンのディスカードフェイズには、手札が何枚であろうと、手札を捨てることはできない。



STEP4

戦闘フェイズの流れについて

なんといっても、このゲームのメインとなるのがこの戦闘フェイズだ。ゲーム中の面白さのポイントは、いかに戦闘を有利に進めていくかに掛かっている、といっても過言ではないぞ。ゲームのメインとなるフェイズだけに、やはりとれる行動も多彩なうえ、実にいろいろなことが突発的に起こってしまう。そこで、ここから先は戦闘フェイズだけを抜きだして、より詳しく見ていくことにしよう。戦闘フェイズのやり方さえ完全に理解すれば、『カオスギア』ですべきことの、8割がたをだいたいマスターしたといって良いだろう。



戦闘の流れ

侵攻宣言 → ターン中のプレイヤーが行なう行動だ。まず相手の領土に攻め込むかどうかを宣言する。このとき、どの戦力で侵攻するか、出撃させる戦力も同時に選ぶのだ。

防衛宣言 → 相手の侵攻宣言に対して、ターンプレイヤーでは無いほうが自分の城を防衛するかどうかを宣言する。このとき、どの戦力で防衛するかも同時に選ぶ。

遠距離戦 → 接近戦の前に行なうことができる射撃戦をさす。侵攻側と防衛側どちらかの出撃した戦力に『射撃』という能力を持ったユニットがいた場合に発生する。

接近戦 互いの戦力が入り乱れての白兵戦だ。速度の高い戦力から相手に対して順にダメージを与えていく。相手の攻撃を妨害する『迎撃』という行動をとることも可能。

この間、いつでも戦法が使用可能

POINT!

戦法の処理の仕方

ハツミ：戦法は戦闘フェイズ中ならいつでも使っていいんだ。でも、ふたりとも同時に使いたいときは？　計略みたいに侵攻側から？
師匠：そのとおり、戦法の場合も、計略と同じように侵攻側から処理する。2枚以上の戦法を使うときも、計略と同じように侵攻側→防衛側→侵攻側、と処理していくのだ。
ケイスケ：戦法も1枚ずつしっかり効果を適用させてから次の戦法の処理に移るんだ。相手が戦法を使ったからといってそれに対抗するように使っても間に合わないこともあるから注意してね。



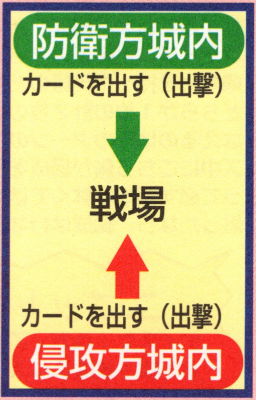
侵攻宣言・防衛宣言

そのターンのプレイヤーが、相手の城を目指し、すでに配備された戦力を戦場に出撃させることを侵攻宣言と呼ぶ。侵攻宣言をされた相手が逆に城を守るために戦力を戦場に出撃させることを防衛宣言という。もちろん自分のターンの戦闘フェイズでなければ侵攻宣言はできない。自分のターンに防衛宣言をすることもできない。侵攻、防衛どちらの場合も、配備している戦力すべてを出撃させる必要はない。もちろん1戦力も出撃させないという選択もある。ここで出撃させなかった戦力は、戦法を使わない限り、あとの段階では戦場に存在しないことになる。また、一部ユニットのルールテキストに『出撃費X』と表示されているものがある。これは出撃の際、Xの分だけギアを払わないと出撃できない、ということを差す。出撃の際はちゃんと支払うこと。

POINT!

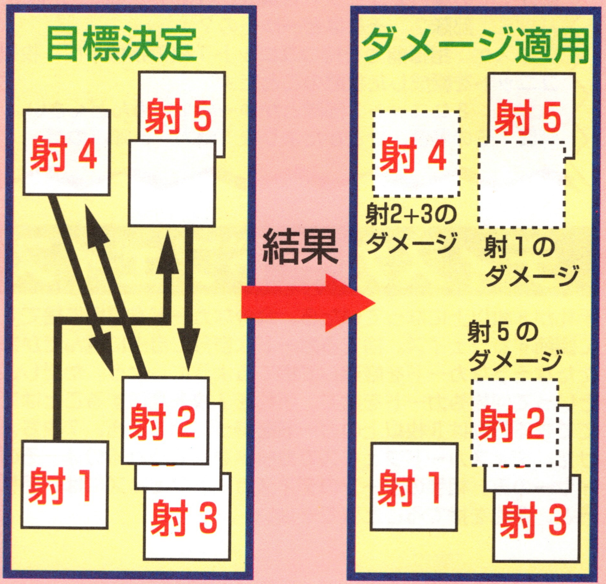
出撃について

ハツミ：出撃させる戦力を選んで宣言するのね。ねえねえ、出撃させなかった戦力はどうなっちゃうの？
ケイスケ：この段階で出撃させなかった戦力は、戦場にいないことになるんだ。だから、このあとの戦いで倒されることがないかわり、逆に何もできないんだよ。



遠距離戦

一部のユニットが持つ『射撃』能力を使う段階で、侵攻側、防衛側ともに行ないたければ射撃が実行できる。ここで射撃を実行した戦力は『行動済み』になってしまう。次に侵攻側が射撃を行なう戦力についてひとつずつ、目標のユニットを選び、防衛側も同様に目標を選ぶ。ここで選べるのは単体のユニットか陣形の一番前にいるユニットだけだ。そして最後に同時にダメージを適用する。このとき各戦力が与えた射撃ダメージは累積しない。



POINT!

部隊を組んでいるときの射撃

ハツミ：ねえねえ、射撃をしたユニットと部隊を組んでた射撃能力を持ってないユニットって一緒に行動済みになるの？
ケイスケ：そうだよ。射撃は戦力ごとにおこなうからね
ハツミ：なんか損な感じ〜
ケイスケ：でも、射撃能力を持つユニットが戦力内に複数いる場合は射撃のダメージを合計することができるんだ
ハツミ：じゃ、ぜんぶ射撃ユニットの部隊を作ると強いんだ。

接近戦

速度のタイミングについて

接近戦には『速度タイミング』というものが存在し３、２、１と下がっていく。そして、速度３タイミングのときは速度３の戦力が動け、全部行動したら次は速度２が動け……という感じになっている。ただし行動可能なのは『未行動』の戦力のみ。また、個々の戦力は『待機』という行動で、行動を次の速度タイミングに遅らせることができる。各戦力が攻撃の対象とできるのは相手の戦力か城だ。攻撃側の戦力に対し、防御側は、未行動の戦力で『迎撃』という行動ができる。迎撃を行なう条件は、相手が攻撃を加えてきた戦力と速度が同等以上であること。攻撃の対象になった戦力も同条件なら迎撃可能。迎撃を行なうとダメージは応酬となり、迎撃を行なった戦力は行動終了となる。

単体での戦闘

肝心の、戦闘での計算方法だが、これが実に単純。見るべきポイントは、攻撃力と防御力だけ。攻撃した戦力の攻撃力が、攻撃目標の戦力の防御力以上であれば、攻撃目標の戦力が撃破される。だが、接近戦でも、射撃と同じように与えたダメージが累積しない。例を挙げるなら、防御力４のユニットがいた場合、攻撃力３以下のユニットが何回攻撃しようと倒されることはないということだ。簡単な例は右図を参照しよう。また、攻撃を行なった戦力は、行動済みになる。これ以降の攻撃、迎撃は一切不可能だ。

迎撃について　POINT!

ハツミ：『迎撃』っていうのがよくわからないなあ。
師匠：攻撃してきた相手の戦力に対して殴り返すことだ。『カオスギア』では攻撃か迎撃を行なわないと基本的にダメージを与えることができないので、絶対に忘れてはならんぞ。
ハツミ：はぁい。でもでも、お城や行動済みの戦力を攻撃されたら？　黙ってやられるのを見てるだけ？
ケイスケ：そんなときも迎撃。別の戦力が間に割り込んで迎撃できるんだ。ダメージも割り込んだ戦力が受けるんだよ。

部隊同士の戦闘

部隊間での戦闘も基本的には単体戦闘と同じである。しかしダメージの適応の計算方法が違う。まずユニットが縦に並んでいる場合。これは与えられたダメージから前のユニットの防御力を引いたものが後ろのユニットに与えられるダメージになる。次に横に並んでいる場合。このときはその部隊の持ち主が、横に並んだ陣形の互いのユニットの防御力を超えない範囲で好きなようにダメージを割り振れる。よって、前列の合計防御力を超えてしまった残りダメージは次の列に飛ぶ。

攻撃の順番

侵攻側速度３
↓
防衛側速度３
↓
侵攻側速度２
↓
防衛側速度２
↓
侵攻側速度１
↓
防衛側速度１

攻撃の順番について

（防衛側）
速２　速２　速３
4 or 5番　4 or 5番　２番

（侵攻側）
6番　3番　1番
速３　速２　速３
速１

ダメージについて

③防４　④防２
①攻３　②攻２

戦闘例　○撃破
×撃破失敗

①が③に攻撃　×
①が④に攻撃　○
②が③に攻撃　×
②が④に攻撃　○
①が③に攻撃した後
②が③に攻撃　×

迎撃について

現在速度３タイミング

□　速３　速２
迎撃不可
攻撃　迎撃可能
速３

迎撃を実行できるのは、その速度タイミング以上の速度を持つ未行動の戦力だけ。この条件を満たしていれば攻撃目標になった戦力が直接迎撃することもできるぞ。

部隊へのダメージについて

防４　攻撃９を前列でわりふれないので残る４ダメージを後列へ。よって全滅
防３　防２
↑攻撃力９

防１　攻撃９を前列でわりふれるので、この戦力は無キズ
防５　防６
↑攻撃力９

特殊能力

ユニットが持つ特殊能力のうち、カードに具体的な効果が記されていないものについて説明しておこう。ただ、射撃能力については、すでに遠距離戦の項目で説明しているので、そちらの方を参照してもらいたい。

反撃
この能力を持ったユニットが攻撃を受けた場合に自ユニットの速度に関係なく、攻撃してきた戦力に対して自分の攻撃力に等しいダメージを与える能力。迎撃しなくても、行動済みの状態でもダメージを与える。

突撃
攻撃した場合、その攻撃を実行したタイミングの速度の数値に等しい数だけ攻撃力が上昇する能力。速度3のユニットが速度1のタイミングで攻撃すると1上昇する。攻撃のみなので、迎撃時には適用されない。

蹂躙（じゅうりん）
この能力を持つユニットに対して相手が迎撃を行なった場合に適応される。迎撃してきた戦力を倒したとき、もしダメージが余ったのなら、その残りダメージを、本来の攻撃目標に与えるのだ。

攻城
城に対して攻撃した場合のみ発動する能力だ。表記してある（＋X）のXの数値ぶん攻撃力が上昇する。なんらかの戦力に迎撃されてしまうと、攻撃対象が城からはずれてしまうので、無効になってしまう。

略奪
城に対して攻撃した場合（X）でしめされた数値ぶんのギアを相手から奪って自分のギアに加えることができる能力。城を破壊しなくても効果は適用される。しかし、相手がギアを持っていなければ無効だ。

STEP5　勝利条件

『カオスギア』の勝利条件は以下の３つだ。交代でターンを繰り返して、ひとつでも条件を満たせば勝敗が決する。

１：相手の城をすべて無くす。

戦闘を繰り返して破壊してもいいし、相手の城を捨て札する計略を使ってもかまわない。とにかく相手の城を全壊すれば勝ち『カオスギア』のゲーム中、もっとも起こりやすい勝利法だ。

２：戦果を５つ得る。

星印のついた相手の城やユニットを戦闘で破壊すると、自分の戦果置き場に置くことになる。この星印を『戦果』と呼び、５つ集めると勝ちとなる。１枚で複数の戦果を持つカードもあるので、必ずしも戦果のあるカードを５枚集める必要はない。

３：対戦相手のメインデッキのカードがない。

メインデッキに１枚もカードがなくなってしまうと、即刻負けになってしまう。



リプレイコミック

ハツミちゃん、カオスギア初体験!!

まんが:金澤尚子



●実況&解説

このコーナーでは、上の段に掲載されているマンガのくわしい実況と解説を掲載。しかも、1ターンごとに師匠が、戦いの内容に関するありがたいコメントをのたまってくれるぞ。マンガとワンセットで読めば『カオスギア』のおおまかなルールと面白さのツボが見えてくる!?

■築城

ケイスケくんは、城デッキから＜機兵工房＞＜占い小路＞＜城門＞の順番で引き、＜占い小路＞を内壁に、＜城門＞を外壁に設置する。これで＜機兵工房＞から3Gを獲得。一方ハツミちゃんは＜匠会支部＞＜天幕＞＜ジャンクヤード＞と引き、そのままの順番で外壁へと並べていく。そして＜天幕＞と＜ジャンクヤード＞から2Gずつ、計4Gをゲット。

■手札を引く

ふたりは自分のメインデッキから、7枚ずつカードをドローして、それらを手札にする。ケイスケくんの手札は、＜混沌の結晶＞＜十の弓獅＞＜知識の門番＞＜クロイツ射撃隊＞＜火槍の投擲兵＞＜ナンバーズ・オブ・ソード＞＜新米指揮官＞。ハツミちゃんの手札は＜ヤングライオン＞＜市民兵団＞＜風狼の騎手＞＜魔力付与＞＜玉石の姉妹＞＜反撃＞となる。その後、ジャンケンで先攻と後攻を決めることにする。ハツミちゃんが勝って、先攻を選ぶことに。

ハツミちゃんの残りギア:4G
ケイスケくんの残りギア:3G

師匠からのありがたいコメント

師匠:たぁりゃぁぁ!!!!(バキッ!!) ワシだ、師匠だ。ついに始まった、宿命の戦いが……。ワシも弟子たちがひとり立ちしてゆく姿を温かく見守ろうと思ったが……この性分ゆえ、黙っていられなくなった。そこで、ワシがターンごとにありがたい感想を聞かせよう。おっ、ふたりとも戦いの準備ができたようだ。フフ……こころゆくまで楽しむがよいぞ!

■1ターン目

ハツミちゃんは、まず収入フェイズに＜匠会支部＞から1Gを得る。よってこれまでに得たGは合計5。続いてドローフェイズ。ハツミちゃんは今回城デッキからのドローを選択し＜狩場＞を引く。＜狩場＞はかならず外壁、つまり城カードの一番外側に築城しなければならないが、すぐに3Gを得ることが可能である。続いて計略フェイズ、戦闘フェイズだが、ハツミちゃんはどちらもパス。2ターン目までは、どちらのプレイヤーも侵攻するユニットを持ってないハズなので、戦





匠会支部
マナ王国の影響力を持つ城カード。防御力は1と脆弱だが、マナ王国の城カードのなかで唯一定収入を持つので、マナ王国中心のデッキには必ず入るといってもいいほど重要な位置をしめるカード。マナ王国だけのデッキを組むならば、4枚ギリギリまで入れてもまったく問題ない。



狩場
ガイア族の影響力を持つ城カード。築城時に外壁に置かなければならないという制限がついているが、カードを引いた瞬間に一度に3ギアを得ることができる。短期間にギアが欲しいときに役にたつ。特に序盤には重宝することになるだろう。防御力は2、とやや薄め。



ヤングライオン
影響力1と1ギアで配備することができるガイア族の基幹兵力。コストは1ギアしかかからないので、犠牲にしても損害が少ないのはうれしいところ。速度が2あるので取りあえず配備しておくといろいろな局面で役に立つだろう。だが、防御力が1と打たれ弱いのが弱点である。



ナンバーズ・オブ・ソード
なんと1ギアも払わず配備することができる超低コスト兵力。そのうえ、カオスフォーマーなので影響力も必要ない。出撃費が1ギアかかるのは少々イタイが、ギアの管理をしっかりとしていれば、まあ問題はないだろう。能力的には上記のヤングライオンと同程度。

闘フェイズは基本的にパス。次は配備フェイズだ。ここで、ハツミちゃんは＜ヤングライオン＞を出そうとする。このカードを配備するのに必要な影響力は、ガイア族の『獣』が1。ハツミちゃんは＜天幕＞＜狩場＞を場に築城しているので、影響力は充分。コストの1Gを支払い＜ヤングライオン＞を配備する。これでハツミちゃんの残りGは7。続いて編成フェイズだが、＜ヤングライオン＞は1ユニットのため部隊を組むことは不可能である。よってこのフェイズは自動的にパスされてしまう。最後にディスカードフェイズに移行する。ハツミちゃんはメインデッキからドローしておらず、＜ヤングライオン＞を配備しているので残りの手札は6枚。捨てる必要はナシ。
ケイスケくんの残りギア：3G
ハツミちゃんの残りギア：7G

師匠からのありがたいコメント

師匠：ほほう、＜ヤングライオン＞を出しおったか。なるほどな。ハツミちゃんは城が防御力の低いものばかりだから、盾として出すユニットとしてはなかなか妥当な線と言えるかのう。これで様子見か？まあ、7ギアも残すことができたし、初心者にしては上出来だろう。

■2ターン目

ケイスケくんは、収入フェイズに＜城門＞と＜占い小路＞から1G得て合計2Gを得る。ドローフェイズには、メインデッキから＜皇帝の楔＞を引く。それから、影響力もコストも0の＜ナンバーズ・オブ・ソード＞を配備し、ターンを終了。
ケイスケくんの残りギア：5G
ハツミちゃんの残りギア：7G

師匠からのありがたいコメント

師匠：こちらは＜ナンバーズ・オブ・ソード＞か。場に呼ぶのにギアがいらぬが、出撃費が必要なのはイタイな……。まあ、＜ヤングライオン＞とまったく同じ能力のユニットなので、どちらも攻め入ることができなくなったな。実に静かな立ち上がりよ……

■3ターン目

ハツミちゃんは＜匠会支部＞で1Gを得て、今度はメインデッキから＜ソードライオン＞をドローする。そして戦闘フェイズに＜ヤングライオン＞で侵攻。これに対しケイスケくんは出撃費1Gを支払って＜ナンバーズ・オブ・ソード＞で防衛する。＜ヤングライオン＞＜ナンバーズ・オブ・ソード＞とも速度2のため侵攻側のハツミちゃんから攻撃目標を選ぶ。



ここでハツミちゃんは、ケイスケくんの城を攻撃目標に選択する。＜ナンバーズ・オブ・ソード＞の速度は２なので、ここでケイスケくんは＜ヤングライオン＞で迎撃可能であるが、ケイスケくんはなにもしない。なぜなら＜ヤングライオン＞の攻撃力２では、ケイスケくんの外壁にあたる防御力４の＜城門＞が壊せないからである。ここで、仮に＜ナンバーズ・オブ・ソード＞で＜ヤングライオン＞を迎撃すると、＜ヤングライオン＞は倒せるが、迎撃のルールであるダメージの応酬により＜ナンバーズ・オブ・ソード＞も死亡してしまう。そこで、あえてケイスケくんはなにもしないという選択をとったのだ。もちろんこの後、ケイスケくんは＜ナンバーズ・オブ・ソード＞で＜ヤングライオン＞を攻撃、無傷で撃破。戦闘フェイズが終了してしまう。はっきりいって、これはハツミちゃんのミスだ。

しかもこのままの状態では、ハツミちゃんの城は無防備。もちろん配備フェイズにユニットを出す。今回は奮発し、４Ｇを支払って＜ソードライオン＞と＜風狼の騎手＞の２体を配備。編成フェイズに１ユニットを指揮できる＜ソードライオン＞に＜風狼の騎手＞を組み込み、機動陣形の部隊に編成し、ターンを終了させる。

ハツミちゃん：４Ｇ
ケイスケくん：４Ｇ

師匠からのありがたいコメント

師匠：ぐわあぁぁ!!　いったい何を考えておるのだハツミちゃんは！　これではまさしく無駄死にではないかぁぁ！　まぁこれは初心者が陥りやすいミスと思わぬこともないが……。ケイスケくんもケイスケくんだ！　初心者に対して注意してあげるとかないのか？まったく容赦してやらぬとは！　こやつ、恐るべし！

■４ターン目

ケイスケくんは、収入フェイズで＜城門＞と＜占い小路＞から合計２Ｇを得る。次のドローフェイズでは、メインデッキを選ぶことにし、＜ペイジ・オブ・カップ＞を引いて手札に入れた。そして、計略フェイズでは１Ｇを支払い、＜混沌の結晶＞を使用。この計略で４Ｇ得る。これで１枚のカードを使用することで、差し引き３Ｇ手に入れたことになった。これで合計Ｇ数は９と、大量になる。だが、ハツミちゃんも対抗して計略を使うと言い出す。そこで選んだのは、コスト２Ｇの＜建築＞だ。これはその場で築城ができる計略なので、ハツミちゃんは城デッキからドローをして、引いた＜逢魔ヶ辻＞を外壁に設置。ルールテキストに書いてあるとおりに２Ｇを得た。ハツミちゃんはしてやったり、と思ったようだが、





クロイツ射撃隊

影響力１と１ギアで呼べ、射撃能力を持つデ・バース帝国の基幹兵力。射撃デッキとして欠かすことができないカードだ。
射撃能力以外の能力、攻撃力・防御力・速度はすべて１と最低ランクとなっているが、射撃能力があるので、充分に利用価値があるといえよう。



新米指揮官

影響力１と１ギアで呼べる指揮官。コストが低いので序盤では役立つが、指揮できる兵力がひとつだけのため、勝負を決めるだけの大きな力とはならない。だが、序盤で強力な兵力と陣形を組むことができれば、相手の出方によってはそのまま勝負を決めることも可能か？



建築

その場で築城を行なうことができる計略。ギアや影響力が少ないとき、特に最初の７枚のドロー時に手札に入っていると、けっこううれしい。このカードを使うことで、ドローフェイズで城カードを引く回数が減ることになるので、早いうちに戦力を場に展開することが可能だ。



皇帝の楔

１部隊すべての防御力が１上昇するうえ、中央突破といった迎撃不能状態の戦力を迎撃することもできるようになる。密集陣形の部隊でないと効果がないのはイタイが、デ・バース帝国のデッキなら必須の戦法。このカードを入れるなら、密集陣形が組める指揮官は必須。

実は＜建築＞を使用するのに支払ったGが２で、＜逢魔ヶ辻＞を築城して得たGが２Gなので、Gの結果はプラスマイナス０、４Gのままである。まあ、城の防御力はわずかながらも高めたことになるが……。その後、ケイスケくんは戦闘フェイズをパス。これは、＜ナンバーズ・オブ・ソード＞だけで相手に侵攻しても、＜ソードライオン＞と＜風狼の騎手＞に迎撃されてしまい＜ナンバーズ・オブ・ソード＞が死亡する結果になるためである。ここはまだ待ちどきだ、と思ったケイスケくんは、配備フェイズに２Gを支払って＜クロイツ射撃隊＞と＜新米指揮官＞を配備。ここで１ユニットを指揮可能な能力を持つ指揮官＜新米指揮官＞の指揮下に＜クロイツ射撃隊＞を編成、密集陣形の部隊を組んでターンを終了する。

ハツミちゃん：４G
ケイスケくん：７G

師匠からのありがたいコメント

師匠：ほほう、なるほど。計略の応酬が展開されたか……。なかなかゲームらしくなってきたのう。これからの展開は目が放せぬな。

■５ターン目

ハツミちゃんは収入フェイズで１G得る。ドローフェイズではメインデッキを引き、＜岩馬の騎士＞をゲット。そして戦闘フェイズで侵攻宣言し、＜ヤングライオン＞と＜風狼の騎手＞の部隊を出撃させる。どうやらハツミちゃんは部隊の合計攻撃力５なので、＜城門＞を破壊できると思ったようだ。これに対してケイスケくんは＜クロイツ射撃隊＞と＜新米指揮官＞の部隊、さらに出撃費１を支払って＜ナンバーズ・オブ・ソード＞を防衛に出撃させる。そして迎えた遠距離戦タイミング。ケイスケくんが＜クロイツ射撃隊＞の射撃で＜風狼の騎手＞を撃退する。これで＜クロイツ射撃隊と＞部隊を組んでいる＜新米指揮官＞も一緒に行動終了状態になったが、ハツミちゃんの考えはこれで崩れ去った。しかし、この後ケイスケくんが、＜ナンバーズ・オブ・ソード＞の行動を遅らせ、ハツミちゃんに行動の機会が訪れる。ここでハツミちゃんは生き残った＜ソードライオン＞でケイスケくんの部隊を攻撃。行動終了状態で無防備な＜新米指揮官＞と＜クロイツ射撃隊＞を守りたいケイスケくんは、部隊内ユニットの防御力を１上昇させる戦法＜皇帝の楔＞を使用する。これで＜新米指揮官＞の防御力が３、＜クロイツ射撃隊＞が防御力２になった。横並びの密集陣形を組んだ部隊は受けるダメージを自分で振りわけるので、＜ソードライオン＞の攻撃力３を＜新米指揮官＞に２点、＜クロイツ射撃隊＞に１点、と振り分ければ両者無傷で済むのだ。



しかし、そうはさせじとハツミちゃんも戦法を使用。＜魔力付与＞をつかって＜ソードライオン＞の攻撃力を１上昇させ４にする。結果、ダメージ振り分けのパターンは２・２か３・１、または１・３のどれかになるので、どうダメージを分けても＜新米指揮官＞か＜クロイツ射撃隊＞が死亡してしまう。ケイスケくんは射撃能力を持つ＜クロイツ射撃隊＞を守るために＜新米指揮官＞を犠牲にする。その後、ケイスケくんは行動終了した＜ソードライオン＞に対して＜ナンバーズ・オブ・ソード＞で攻撃、それを撃破。ハツミちゃんはすべてのユニットを失ったが、配備・編成は行なわずターン終了。
ハツミちゃんの残りギア：４G
ケイスケくんの残りギア：５G

師匠からのありがたいコメント

師匠：ムムゥ……これも初心者がおちいりやすいミスだな。前列の城を壊せるからといって、相手の能力をよく見ずに攻撃を仕掛ける。だいたいは跡に自分の戦力の屍が残るのみ……。まあよい、この屍の山を乗り越えてこそ、真のカオスゲイナーの道が開けるのだからな。ほうれ見るがいい、ハツミちゃんも後半の戦法のやりとりで汚名返上しておるではないか！

さて、これから先は部隊内の小競り合いが続くので、10ターン目まではダイジェストで見てみることにしよう。師匠もちょっと休憩だ。

■６ターン目(ダイジェスト)

ケイスケくんは＜魔窟＞を内壁に築城、Gは１０Gとなる。＜ペイジ・オブ・カップ＞＜十の弓獅隊＞を配備し、＜クロイツ射撃隊＞を加えた包囲陣形部隊を編成する。
ハツミちゃんの残りギア：４G
ケイスケくんの残りギア：６G

■７ターン目(ダイジェスト)

ハツミちゃんは外壁へ＜市場＞を築城、これで、Gは合計８となる。配備フェイズに７Gを支払い＜岩馬の騎士＞と＜市民兵団＞を配備、そして編成フェイズに＜市民兵団＞を先頭に出した紡錘陣形の部隊を編成。
ハツミちゃんの残りギア：１G
ケイスケくんの残りギア：６G

■８ターン目(ダイジェスト)

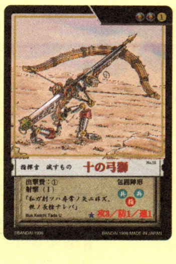
ケイスケくんは、ドローフェイズで＜市場＞を外壁に築城。合計１１Gとなった。その後、出撃費３Gを支払って＜十の弓獅隊＞部隊、そして＜ナンバーズ・オブ・ソード＞を出撃させる。そこでハツミちゃんも＜岩馬の騎士隊＞の部隊で防衛。遠距離戦でケイスケくんの＜十の弓獅隊＞が射撃を行ない、＜市民兵団＞が撃破される。が、これにより＜岩馬の騎士＞の速度が本来の２に上昇。ケイスケくん





魔力付与

１ユニットの攻撃力を１上昇させるというわかりやすい効果の戦法。コストが安いうえ制限がなく、重ねがけもできるので、どんなデッキに入れても便利に使うことができる。たった数値１の差でも重要となってくる『カオスギア』では、決め手となることもしばしばである。



十の弓獅

影響力は２必要だが、Ｇは１で配備できるコストのかからない指揮官。射撃能力を持ち、指揮能力も高いので、いろいろな局面で活躍してくれる。速度と防御力が低いのが苦しいところだが、攻撃力が３と高いので、使い方次第では勝負の決め手にも成りうる。



ペイジ・オブ・カップ

場に出す際、影響力を必要としないカオスフォーマーの兵力。充分な接近戦能力に加えて射撃能力を持つので、さまざまな使い方ができ、相性が悪いデッキがほとんど存在しない便利な兵力である。出撃費が１ギア必要だが、支払うだけの活躍を見せてくれるだろう。



狂える闇の精霊

『カオスギア』の戦闘のルールを根底から覆してしまう脅威の配下。部隊を組んでいる戦力が、すべて出撃不能になってしまうのである。このカードを前提に組まれたデッキを相手にするときは、配下対策をしたデッキでないと相当苦戦するだろう。

が<ナンバーズ・オブ・ソード>の行動を遅らせたため、<岩馬の騎士>が<十の弓獅隊>部隊を攻撃する。これを<ナンバーズ・オブ・ソード>が迎撃し、ダメージの応酬の結果<ナンバーズ・オブ・ソード>だけが死亡する。ケイスケくんは、配備フェイズで、<知識の門番>と<火槍の投擲兵>を配備。これに<ペイジ・オブ・カップ>を加え、部隊を組んでターンを終了する。
ハツミちゃんの残りギア：１Ｇ
ケイスケくんの残りギア：３Ｇ

■９ターン目(ダイジェスト)

ハツミちゃんはドローフェイズに<四元の塔>を引き、内壁に築城する。戦闘も配備も行なわない。
ハツミちゃんの残りギア：２Ｇ
ケイスケくんの残りギア：３Ｇ

■10ターン目(ダイジェスト)

ケイスケくんは<蒸気投石隊長>を引き、手札に入れる。その後、全軍で侵攻するが、これに対してハツミちゃんはバカな理由（マンガ参照）で防衛を行なわない。結果、次々と城が崩されていき、残るハツミちゃんの城は<天幕><匠会支部>そして<四元の塔>の３枚になる。ここにきてハツミちゃん大ピンチ！
ハツミちゃんの残りギア：４Ｇ
ケイスケくんの残りギア：２Ｇ

■１１ターン目

ハツミちゃんは１Ｇを得て、メインデッキから配下の<狂える闇の精霊>を入手する。ハツミちゃんはほかにできる行動がないので、<狂える闇の精霊>をとりあえず配備する。これが結果的にケイスケくんに大ダメージ！　なぜならば<狂える闇の精霊>は、自分は指揮官と英雄のみ、相手は兵力と英雄のみでしか戦闘できないからである。今の状況でいえば、指揮官である<岩馬の騎士>しかユニットのいないハツミちゃんにはまったく影響がなく、逆にしっかりと部隊を編成しているケイスケくんはすべての戦力が出撃不能になってしまうのだ。驚くケイスケくんをよそに、ハツミちゃんはターンを終了する。
ハツミちゃんの残りギア：２Ｇ
ケイスケくんの残りギア：２Ｇ

師匠からのありがたいコメント

師匠：なっ、なんと！　ここで<狂える闇の精霊>だとぉ。これでハツミちゃんは持ち直せるかもしれぬ！　ビギナーズラックという言葉もあるが、なかなかやるな……この娘。たった１枚のカードで大きく変わる戦況。これだから『カオスギア』は面白いぃ！



■12ターン目

ケイスケくんは、収入フェイズで1G得て、城デッキから＜工場街＞をドロー。ハツミちゃんの＜岩馬の騎士＞の攻撃力3に耐えられる城を外壁に築城したかったが、残念ながら＜工場街＞の防御力は2。仕方がないので、それを内壁に築城したあと、侵攻可能にするため編成フェイズで全部隊をバラバラの戦力にする。だがハツミちゃんの城はどれも防御力が2であるため、もうひとつ攻撃力が2以上のユニットを配備しないとハツミちゃんの城を崩すことができない。今は我慢のとき、と考えターンを終了。

ハツミちゃんの残りギア：2G
ケイスケくんの残りギア：3G

師匠からのありがたいコメント

師匠：まだ、ピンチと決定した訳ではないが、ケイスケくんはこれからが正念場ぞ。ユニットの数では勝っておるので、何らかのよいカードをドローしたいところだな。今回は失敗したが……次はどうかな？

■13ターン目

ハツミちゃんは1Gを得た後、＜水場＞を内壁に築城。戦闘フェイズには＜岩馬の騎士＞で侵攻。ケイスケくんが防衛しなかったため、ハツミちゃんは初めて城の破壊に成功する。壊れたのは＜市場＞、だがこれはケイスケくんの策略だった。＜市場＞が破壊されれば防御力4の＜城門＞が外壁になり、収入が1G増えるのである。よって＜岩馬の騎士＞の攻撃では城はびくともしなくなった。これでハツミちゃんは、4以上の攻撃力を持つ戦力が必要となる。

ハツミちゃんの残りギア：3G
ケイスケくんの残りギア：3G

師匠からのありがたいコメント

師匠：ケイスケくんめ、なかなか小賢しいマネをするな。たぶんハツミちゃんはこれにまったく気がついておらぬぞ。ワシくらいの上級者になればひと目で見破れるのだが……。

■14ターン目

ケイスケくんは、3Gを得てメインカードから＜狙い撃ち＞を引く。これは1戦力の射撃ダメージを上昇させる便利なカードなのだが、今の状態では役に立たない。以後すべてのフェイズをパス、これでターン終了だ。

ハツミちゃんの残りギア：3G
ケイスケくんの残りギア：6G

師匠からのありがたいコメント

師匠：う～む、世の中うまくいかんものよのう。ケイスケ君はまた役に立たぬカードを引きおった。まあ、前回のターン





工場街
デ・バース帝国の影響力を持つ城カードである。防御力は1と最低の数値なので、壁としてはまったく役にたたない。そのかわり、毎ターンに1ギアの定収入を得ることができる。ドローフェイズでこのカードを引いたならば、内壁に築城するのがセオリーといえるだろう。



岩馬の騎士
マナ王国のユニットのなかではトップクラスの防御力を持つ。一見すると攻撃力が低いので気になるが、実は突撃能力を持っているので、かなりのパンチ力がある。陣形も応用が効く便利な形なので、やや高めな感じがするコスト分の働きは充分期待できる。



狙い撃ち
対象の射撃能力のダメージを1上昇させる戦法。重ねがけもできるので、なかなか役にたつ。射撃デッキには必ず入れておきたいところである。逆に、射撃能力を持たない戦力に対しては何の役にもたたない。自分のデッキには何枚入れるとバランスがよいのか、よく考えること。



集中砲火
射撃能力を持つふたつの戦力で、敵側のひとつのユニットに対して攻撃ができるようになる戦法。ユニットの組み合わせによっては射撃とは思えぬほどの大ダメージをたたき出すことが可能になるので、ここぞというときに使うとその効果は絶大だ。

で収入を1G増やしたので、これからはドローをメインデッキに集中させるはず……。必要なカードも手元に来やすくはなるだろうよ。

■15ターン目

ハツミちゃんは2Gを得て、メインデッキから<エリカ・ザ・シャドウ>を引く。ここでハツミちゃんは重大なことに気がついた。それは<エリカ・ザ・シャドウ>は英雄であるため、<狂える闇の精霊>の影響を受けない、ということである。また、指揮能力を持たないために<岩馬の騎士>の指揮下に編成可能ということも。そうすれば、攻撃時には合計攻撃力5の部隊を組んで<城門>の破壊が可能だ。ハツミちゃんは4Gを支払い<エリカ・ザ・シャドウ>を配備、もちろん<岩馬の騎士>の指揮下に入って部隊を組む。
ハツミちゃんの残りギア：1G
ケイスケくんの残りギア：6G

師匠からのありがたいコメント

師匠：ぬおおぉ！　<エリカ・ザ・シャドウ>だとぉぉ。この娘、またすばらしいカードを引きおった！　さらに、自分の力で現状打破の方法まで閃くとは！ハツミちゃん侮り難し。この娘、間違いなく成長しておるぞ！

■16ターン目

ケイスケくんは3Gを得て、メインデッキから<集中砲火>を引く。そして自分の状態を考えてみる……Gは有り余っているが、いかんせんユニットの攻撃力が足りないのがイタイようだ。だが、今の戦力ではどうやっても<岩馬の騎士>が崩せない。ただ、場に出ている兵力の数が多いので、ハツミちゃんが侵攻しても、まだまだ数ターンは持ちそうだが……。よって、チャンスを待つことにしてターンを終了。

ハツミちゃん：1G
ケイスケくん：9G

師匠からのありがたいコメント

師匠：<エリカ・ザ・シャドウ>という英雄の登場か……これはピンチだな。だがメインデッキのドローで戦力を待つしかない……。ケイスケくんもそれには気づいておるようだが……。さて、現状を打破できるか？

■17ターン目

ハツミちゃんは2Gを得て、<ザ・バーズ>を引く。Gもギリギリあるので、計略フェイズでなにげに使ってみるが、これにより<狂える闇の精霊>以上の大激震が起こってしまう。



<ザ・バーズ>の能力は、部隊を組んでいないユニットすべてに２ダメージを与える、という計略だ。この効果はもちろん、相手も自分も含まれる。ここでケイスケくんは、<狂える闇の精霊>に対抗するために、部隊をすべて解散していたので、全ユニットに２ずつダメージが与えられた。結果、防御力が３以上のユニットが場に存在していなかったため、なんとすべての戦力が全滅してしまう。逆に、ハツミちゃんの戦力は、紡錘陣形を組んだ<岩馬の騎士>と<エリカ・ザ・シャドウ>の部隊しかなかったので、何のダメージも受けなかった。ここがチャンスと見たハツミちゃんは、戦闘フェイズで<岩馬の騎士>部隊を侵攻させる。防衛する戦力のいなくなったケイスケくんの城は、まったくの無防備状態。なす術なく外壁が破壊されてしまう。これでターン終了。ハツミちゃんの引いた<ザ・バーズ>によって、ケイスケくんはこのターンで致命的ダメージを受けたことになる。

ハツミちゃんの残りギア：０Ｇ
ケイスケくんの残りギア：９Ｇ

師匠からのありがたいコメント

師匠：も、もはやこれは何も言うことはあるまい。ハツミちゃんは運が良すぎだ。うまいことケイスケくんが部隊をバラした後に<ザ・バーズ>を引くとは……。遊●くんもビックリの鬼ヅモコンボが炸裂じゃぁ！　次のターンでケイスケくんは、盾にできるユニットや防御力５以上の城などを引かぬと、今回のゲームは投了を迎えてしまうぞ！

■１８ターン目

ケイスケくんにとって、運命のターンが始まった。まず、収入フェイズで３Ｇを得、ドローフェイズでは、メインデッキからドローすることにした。先ほどからいらないカードを引きまくっているので、そろそろ良いカードが出るだろう、と期待したのである。しかし、ドローしたカードは戦法の<反撃>。ユニットのいないケイスケ君にとって、またしてもなんの役にも立たないカードであった。これで次のターンのハツミちゃんの攻撃に対抗できなくなってしまったので、戦闘フェイズで、すべての城が破壊されること決定。ケイスケくんは敗北を認めるしかなく、ゲームは終了してしまった。

師匠からのありがたいコメント

師匠：お……終わってしまった。し、しかも初プレーのハツミちゃんが勝つとは……。しかしケイスケ君もふがいないのぉ。まあよい、これからふたりを呼んで、反省会でもおこなうとするか……。





ザ・バーズ
部隊を組んでいない単体ユニットすべてに2ダメージを与えるという直接ダメージ系の計略。むろん、自軍も例外ではないので、使用の際は、自分のユニットは部隊を組んでおくこと。しかし、なかなか防御力2のユニットが単体で戦力となることはない。使い方に工夫が必要か。



エリカ・ザ・シャドウ
英雄としてはやや物足りない能力だが、ダメージさえ与えればどんな戦力にもダメージを振りかえれる特殊能力がけっこう凶悪。うまく使用すると思わぬ効果を発揮する。
ただ、防御力が1と低いのがツライので、部隊に入れて使用しよう。結構長生きすることができる。



反撃
対象の包囲陣形を組んだ部隊に対して、反撃能力を与えることが可能になるエレアル旅団の戦法カード。これを使ったユニットは、速度に関係なくダメージを応酬させることができるので、効果は高いと言ってよい。エレアル旅団中心のデッキには、ぜひとも入れておきたいカードである。

戦い済んで、日は暮れて……

ケイスケ：くっ、くやしい……くやしすぎる。まさか初プレーのハツミちゃんに負けてしまうなんて……。あそこで弱気にならず、部隊を組んだままにしてれば……(涙)
ハツミ：おほほほほ！　これであたしがケイスケくんよりも強いってわけね。これからあたしのことを呼ぶときは、尊敬と畏怖の念を込め、ハツミさま、とでも呼んでくださる？　脆弱なる一般大衆のケイスケさん？
ケイスケ：だ、誰が呼ぶか！　たった1回勝っただけで調子にのるなぁ！
師匠：そのとおり！
ケイスケ：あっ、師匠
師匠：敗者よ、失敗は思う存分悔いるがよい。そして、次は同じ過ちを繰り返すな。ならば勝者よ、奢ることなかれ。勝利の余韻はほどほどにせねば、次なる戦いに敗者となっておろう。
ハツミ：なんだかよくわかんないけど、たぶん調子に乗るなってことね。わかりましたぁ師匠、これから気をひきしめま～す。
師匠：ウム、よろしい。ではケイスケくん、君に問おう。敗因は何だ？
ケイスケ：う～ん、やっぱり一番の理由はハツミちゃんの引きの良さかな。<ザ・バーズ>が出るなんて、夢にも思わなかったし……
師匠：なるほど、たしかにハツミちゃんの引きは脅威的だった。しかし、このビギナーズラックとは別に、もうひとつミスがあるぞ。
ケイスケ：えっ、それっていったい何？
師匠：いや、おヌシも気づいておるはずだ。もう少し早く、メインカードを連続で引かなければならなかった、ということを。ケイスケ君は途中、ギアはあったものの目先の戦力にとらわれ城カードを引いた。あそこで思い切りよくメインカードをドローすれば、最後のカードが<反撃>、などという間抜けな終わりかたをしなかったかもしれぬ……。いや、よしんば強力カードが出て、再びスタートラインに戻すこともできたのかもしれぬのだ。
ケイスケ：た、たしかに……。
師匠：まあ、過ぎてしまったことは仕方がない。このような泣くに泣けないミスを繰り返すことで、人は強くなってゆくのだ。さあ、ふたりともあのおもちゃやさんに走れ！　あの店のカオスギアをぜんぶ買ってこい！
ケイスケ、ハツミ：はいっ師匠！
そしてふたりはおもちゃ屋へ
ハツミ：カオスギアをくださ～い。
師匠：ヘイっ、いらっしゃい！　ここにあるカオスギアぜんぶですね、まいどありぃ！
ケイスケ、ハツミ：し……師匠!!!!
ふたりの旅はまだまだ続きそうである。

最強決定

公式(?)カオスギアトーナメント

都内某所にて、集まるべくして集まった、ハツミちゃん、ケイスケ君、そして師匠らカオスゲイナーたち。彼らがナンバーワンを決めるため、戦いをはじめるのは、当然といえば当然の成り行き。熱いバトルが始まった。謎の乱入者も登場した超盛り上がりのカオスギア大会。ここではそのくわしい模様をレポートするぞ!

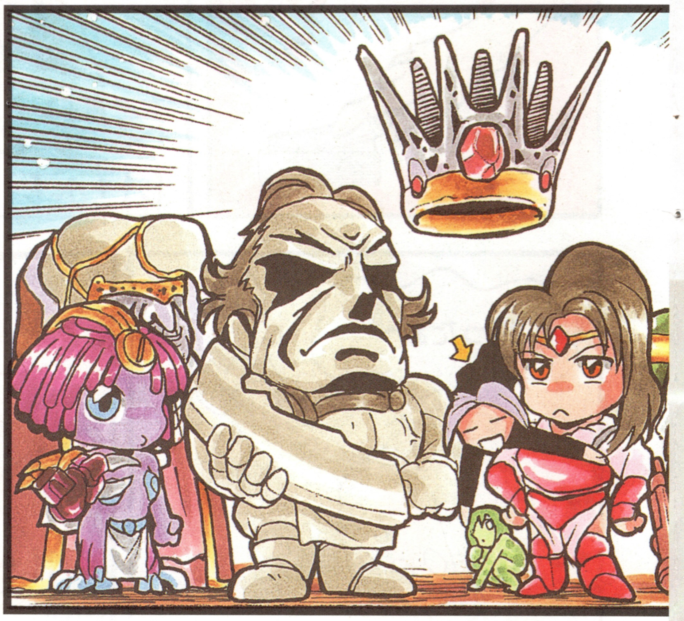
謎のマスクマン乱入！！どうなるこ

ハツミちゃんもゲームに慣れてきたところで、『カオスギア』大会を開催することになっ
ハツミちゃん、ケイスケくん、師匠の3人で行われる予定だったが、そこに一陣の風が吹

謎の覆面男：HAHAHAHAHA……、そこの一般ピーポーたち、なかなか面白そうなことしてマスねーミーもそのファイトに混ぜてミーマセンカ？
師匠：ぬぅっ、貴様は？
ハツミ：知ってる人？　師匠。
師匠：ま、まあな。ヤツはワシが旅の途中で出会った、強豪カオスゲイナー、謎のマスクマンだ。
謎のマスクマン(以下マスク男)：OH！　それじゃあ知ってる言わないネー。でも、たしかにミーはシショーとの決着つけるため、わざわざここにキタノデース。

ということで騒がしく始まったトーナメント。注目の組み合わせは右の表のとおり。第一試合はハツミちゃんとケイスケくんの対決だ。ケイスケくんが前回の勝負の雪辱を果たすことができるのか、それともハツミちゃんが連勝するのか。第２試合は師匠と謎のマスクマンの対決。こちらも謎の因縁ありきで波乱が起こるのは必至。トーナメント形式だと１回負けたらそれまでだから、ただゲームを繰り返しているのとはまた違った緊張感があって面白いぞ。みんなもゲームに慣れたら友だち同士でやってみてはいかがかな？

また、それぞれのデッキの内容も詳しく紹介しているので、カードの配分や構成など、オリジナルのデッキを組むときの参考にしてくれ。



最強を目指すものたち

A ハツミちゃん

デッキ名：狂った鳥が、闇に舞う
コンセプト：狂える闇の精霊で場を支配

デッキ解説
ハツミ：このデッキはケイスケくんをやっつけた<狂える闇の精霊>を使ったコンビネーションを狙ってるんだ。だから英雄がけっこう入ってるでしょ？　兵力型の英雄の<エリカ・ザ・シャドウ>と<小さき火竜シャムシェ>がポイントね。シャムシェは可愛いし、指揮官を強くするし、すっごい好きなカードよ。運が悪くてなにもできなくなっちゃわないようにマナ王国とガイア族だけにしたよ。<狂える闇の精霊>には<ザ・バーズ>が欠かせないもんね。



デッキ・城デッキ20枚
市場×４　匠会支部×４
胸壁×２土塀×３　狩場×３
水場×４

メインデッキ40枚
風狼の騎手×４　燎炎の
岩馬の騎士×２　焔馬の
大地の拳ディエンシア
黒鉄の狂戦士サマドーラ
小さき火竜シャムシェ
狂える闇の精霊×２
魔力付与×３　切り込み
一騎打ち　暗殺者
ヤングライオン×３　レ
ランニングシャドウ×２
ロックジャンパー×２　ソ
ダークアントラー×２
エリカ・ザ・シャドウ
アニマルルート×２　ザ

B ケイスケくん

デッキ名：射撃デッキマークⅡ
コンセプト：とにかく射撃

デッキ解説
ケイスケ：ハツミちゃんに負けたデッキからあんまり変わってないかな。勢力的にはマナ王国を抜いてデ・バース帝国とエレアル旅団のふたつに絞ったくらいかな。あとは英雄を少し増やして、配下対策として前から入れてた<ブービートラップ>を１枚増やして、さらに<最後の手>を１枚入れたんだ。これで配下ひとりにメロメロになっちゃうことは防げる……はずなんだけど。とにかく、ハツミちゃんには絶対に負けたくないな。

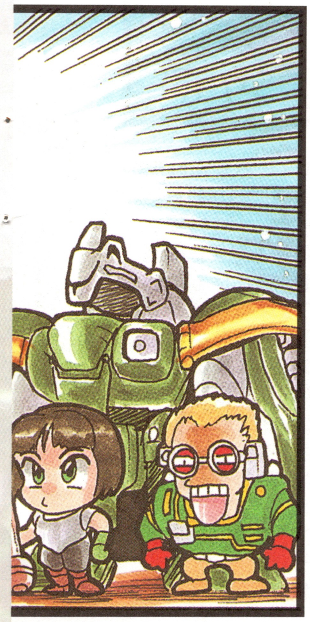


デッキ・城デッキ20枚
税関×３　ジャンクヤード×３
工場街×４逢魔ヶ辻×４　魔窟×２
占い小路×４

メインデッキ40枚
クロイツ射撃隊×４　メリ
SA-Ⅵ型機獣改『ブルスク
リーゼン軌道砲
第三階級軍団長×４　蒸
機神イリアコント
ガルフ上級技官
皇子グリューエン
狙い撃ち×２　集中砲火
配置転換
ブービートラップ×２
飛行船×２　最後の手
煙る照星
十の弓獅×３
混沌の結晶×２　時空共
ペイジ・オブ・カップ

の勝負！？

ったー同。大会は、
くく（ピュウ）。



勝負はトーナメント



騎士×２
乗り手

×２

ッドボア×２

ードライオン×２
ツァ・クァ・トリカ

・バーズ×２

ア甲殻飛空艇×２
ター』×４

気投石隊長×２

開門×２
解体

鳥

C 師匠

デッキ名：英雄デッキ
コンセプト：男らしさ

デッキ解説

師匠：わたしのデッキのコンセプトはズバリ『男らしさ！』とでも言っておくか？　ちまちました戦い方は性に合わん。そこで、<剣豪ガルス>をはじめとする英雄をたっぷり入れて、とにかく英雄を出すためにフルチューンしたデッキだ。要となるカードは<混沌の波動>と<偽りの報酬>。この２枚のカードがあれば、最速３ターン目でどんな英雄も出撃できるのだ！　うかうかしてる相手なら一撃で勝負を決めることも可能！　どうだ、男のデッキだろう？



デッキ・城デッキ20枚
魔窟×４　スラム街×４
逢魔ヶ辻×４　砦×４
胸壁×４

メインデッキ40枚
偽りの報酬×４
混沌の波動×４
混沌の結晶×４
アル・ハシムのキャラバン×４
剣豪ガルス×４
騎士グレイ×４
四元の王×４
黒鉄の狂戦士サマドーラ×３
小さき火竜シャムシェ×２
大地の拳ディエンシア
ダラート・ザ・グレート×２
ミシュロック・ザ・サン
トゥトゥテペク・ザ・ロングノーズ
貫く腕ピアス
歩く城ガーベルシュタイン

D 謎のマスクマン

デッキ名：戦果なしデッキ
コンセプト：仮面の魔女でギアを使わせる

デッキ解説

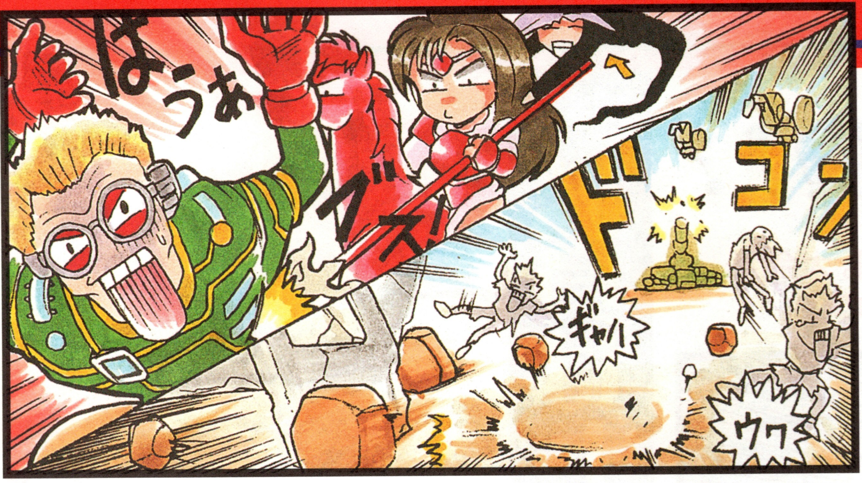
マスク男：ミーのデッキコンセプト？　それはズバーリ相手のギア封じにアリマース。これで相手の動きはストップね。ここでベリィ必要なのが<仮面の魔女>。戦果のあるカードは、戦果１につき１ギアマイナスよ。恐ろしい配下ネ。相手がストロングなカードを入れているほど、効果アリマース。２枚も出せば収入ナッシング。それどころか収入マイナスカーモしれないネ。オフコース、ミーの効果を受けないヨーニ、ミーのデッキは戦果まったくナシヨ。



デッキ・城デッキ20枚
商人ギルド×４　スラム街×４
魔窟×４逢魔ヶ辻×４　砦×４

メインデッキ40枚
煙る照星×２
幽霊騎士団×３
鋼の処女×２
虚ろなる鎧
鞍いらずの騎士×３
轟く車輪
仮面の魔女×４
つるべの動き×４　反撃×３
混沌の結晶×３
混沌の城×３
時空共鳴×３
パンツァー騎士×２
ナンバーズ・オブ・ワンド×２
ナンバーズ・オブ・ソード×２
吟遊詩人×２

ハツミちゃん VS ケイスケくん



ハツミ：<燎炎の騎士>で〜っす
ケイスケ：第１ターンからそれか！　いかん。城を攻撃されたら瞬殺されてしまうかも……
＜燎炎の騎士＞は速度３に突撃を持つ優秀なユニットだ。指揮官なのだが単体でも充分な強さを発揮するので、＜狂える闇の精霊＞と非常に相性が良い。ここで、ケイスケくんは自分のユニットを１枚捨て札にすることで、相手の指揮官か英雄を１枚捨て札にできる＜時空共鳴＞を使用する。ターゲットはもちろん＜燎炎の騎士＞だ。その後は＜十の弓獅＞と＜SA-Ⅵ型機獣改『ブルスター』＞で射撃部隊を組んだケイスケくんに対し、ハツミちゃんは射撃のダメージを受けない＜ランニングシャドウ＞で対抗する。
ケイスケ：そんなぁ!!
ケイスケくんの悲痛な叫びが響きわたるが、戦闘に関してはケイスケくんに一日の長あり。ハツミちゃんは、強豪カード＜SA-Ⅵ型機獣改『ブルスター』＞を倒すが、その見返りとして、全てのユニットを失ってしまう。その後、ケイスケくんは、射撃３という脅威の能力を持つ＜リーゼン軌道砲＞を配備し、次々にハツミちゃんの城を破壊。ここでようやくハツミちゃんが切り札の＜狂える闇の精霊＞を引く。そして、ケイスケくんの攻勢がおさまった隙に＜燎炎の騎士＞を配備、逆転に向けて動き出す。だが、ケイスケくんもこういった事態への備えを忘れていない。＜ガルフ上級技官＞を配備し、＜リーゼン軌道砲＞で部隊を作り、侵攻を開始することに。英雄＜ガルフ上級技官＞は＜狂える闇の精霊＞の影響を受けないのである。このピンチにハツミちゃんは虎の子の＜燎炎の騎士＞を防衛に向かわせる。そこで、＜リーゼン軌道砲＞の射撃で＜燎炎の騎士＞が灰になるかと見えた瞬間、ムリヤリに１対１の戦いをさせる戦法＜一騎打ち＞を使用。こうなっては＜ガルフ上級技官＞に勝ち目はない。これでふたたび形勢はハツミちゃんに傾いたかに見えたが、次にケイスケくんは、対戦相手の城の並びをまったく逆にしてしまう計略、＜飛行船＞を使って侵攻。射撃を防ぐことができないハツミちゃんは。内壁だった＜街＞をふたつも失うことになる。ここでケイスケくんの得た戦果が合計５つとなり、勝負は決まった。
ハツミ：あ〜ん、やられちゃった！

第1試合

第2試合

師匠 VS マスクマン

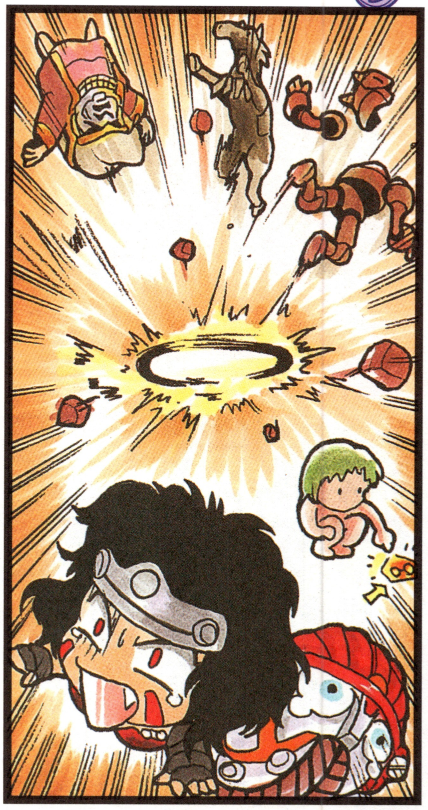
続いて第２試合、１ターン目に師匠はメインデッキからカードを引き、手札を８枚にする。そしておもむろに＜四元の王＞を墓場へ捨ててしまう。師匠の切り札である＜混沌の波動＞は、墓場から指揮官・英雄を直接場に出す計略なので、こうして英雄を墓場に捨てる必要があるのだ。
対するマスクマンも、負けじとギアを生み出す＜混沌の結晶＞を３枚連続で使用。これで手持ちのギアを13ギアとするが、配備したのは＜ナンバーズ・オブ・ワンド＞１枚のみ。第３ターン、師匠は計略フェイズで混沌の影響力をふたつ生み出せる＜アル・ハシムのキャラバン＞と、＜混沌の結晶＞を立て続けに使用。これでギア、影響力とも多量必要な＜混沌の波動＞が使えるようになる。師匠は狙いどおり墓場から＜四元の王＞を場に登場させることに成功。計略フェイズで場に出た＜四元の王＞は、続く戦闘フェイズにいきなり出撃可能だ。
師匠：ウム、計算どおり。ゆくぞこわっぱどもが！
侵攻した＜四元の王＞はマスクマンの城を攻撃する。速度２の＜ナンバーズ・オブ・ワンド＞では、速度３の＜四元の王＞を迎撃することができない。マスクマンは無駄と知り＜ナンバーズ・オブ・ワンド＞を出撃させなかったのだ。＜四元の王＞は強大な力で＜砦＞をやすやすと破壊し、さらにその後ろの＜商人ギルド＞まで大貫通。これで残るマスクマンの城は＜逢魔ヶ辻＞２枚だけ。もう一度＜四元の王＞の攻撃を受ければあっさりと勝負が決まってしまう。ここでマスクマンは時間を稼ぐため、＜ナンバーズ・オブ・ワンド＞を捨て札して＜混沌の城＞を使用。＜逢魔ヶ辻＞と＜砦＞を築城。
マスク男：イッツデンジャラス！　でもこれでちょっちタイムかせげるネー
ところが第５ターン。思わぬ事態が発生する。師匠は前のターンで＜四元の王＞を場に出したとき、ギアが尽きてしまっていたのだ。このままでは＜四元の王＞の維持費、３ギアを支払うことができない。せっかく場に出た＜四元の王＞がわずか２ターンで捨て札に……。
師匠：むむ……。いや、城カードを引いて３ギアを得ればいいのだ
師匠は３ギアを得られることに期待して城デッキからドロー。引いたのは＜逢魔ヶ辻＞。２ギアしか得られない。
師匠：ワ、ワシの＜四元の王＞が……
これであえなく四元の王は捨て札となってしまった。以降、マスクマンが続々と戦力を増やしていくなか、師匠は＜混沌の波動＞を引くことができず次々と英雄を墓場に捨てるだけ。結果、数度の侵攻で師匠の城は完全に破壊され、あっけなくマスクマンが勝利。
マスク男：HA！　HA！　HA！　ファイトファイト！　楽しいねぇ！
師匠：やかましい！　これが漢(おとこ)の散りざまよ！



勝者・
謎のマスクマン

ケイスケくん 決勝戦 マスクマン

いよいよ決勝戦開始！　この戦いにコマを進めたのは、流転するハツミちゃんとの戦いを制し、勢いに乗るケイスケくん。そして、師匠の自滅により、その実力がほとんど明るみにされていない謎のマスクマンだ。



最強決定戦！　生き残るのはどっちだ!!

ジャンケンの結果、マスクマンが先攻をとる。互いに少しずつユニットを配備するが、決定的な形勢の差は出ない。序盤はいたって静かな攻防となった。ここで戦闘の一例を紹介すると……

ケイスケ：バラバラの＜ペイジ・オブ・カップ＞と＜十の弓獅＞で侵攻だぁ！

マスク男：ベリースウィート！　＜十の弓獅＞は射撃でリベンジOK！　＜虚ろなる鎧＞と＜煙る照星＞でSHOOT！

ケイスケ：よし、計算通り！　射撃攻撃力アップの＜狙い撃ち＞と、射撃戦力ふたつで1戦力攻撃できる＜集中砲火＞を使う。＜ペイジ・オブ・カップ＞と＜十の弓獅＞で＜虚ろなる鎧＞を射撃だ！

マスク男：オーマイゴット！　ビックラたまげたヨ。シャーナイ、＜煙る照星＞の射撃で＜十の弓獅＞を倒しマース。

ケイスケ：未行動の戦力がひとつもいないから、遠距離戦だけで戦闘終了だね

マスク男：ソウデース。やるネBOY。ユーはベリーベリーストロングマン、でもミーもベリーベリーストロングよー。

と、このような感じである。



ここでおこなわれた駆け引きを解説しよう。ケイスケくんは部隊を組んでいない戦力＜ペイジ・オブ・カップ＞と＜十の弓獅＞で侵攻した。それに対しマスクマンは、＜虚ろなる鎧＞と＜煙る照星＞を出撃。＜虚ろなる鎧＞の防御力は3、＜煙る照星＞の防御力は2なので、射撃攻撃力1の＜十の弓獅＞と＜ペイジ・オブ・カップ＞では遠距離戦を行なうことは無駄である。しかし、これはケイスくんがマスクマンに出撃させるためにわざと見せた隙だった。ケイスケくんは＜虚ろなる鎧＞をなんとしても倒したかったのである。この誘いは見事に当たり、ケイスケくんは射撃ダメージを1上昇させる＜狙い撃ち＞と、別々の戦力の射撃ダメージを累積できる＜集中砲火＞という戦法2枚のコンビネーションを使い、見事に＜虚ろなる鎧＞を破壊した。だが、マスクマンも黙ってやられたわけではない。残った戦力でケイスケくんの＜十の弓獅＞を倒したのである。

このあとも、こうした戦力の削りあいが続く。そうこうするうちにマスクマンの城は防御力6の＜砦＞を効果的に含んだ10枚以上の長大なものとなった。

ケイスケ：まるで万里の長城だよ。あれを全部壊すの？　気が遠くなる……。

マスクマンのデッキには、戦果を持つカードがいっさい含まれていないので、ケイスケくんが勝つには城を全壊させるか、メインデッキを使いきらせるかしかない。しかし、一方のマスクマンも戦力に乏しく、ケイスケくんの外壁にあたる防御力3の＜税関＞を破壊できない。やがてマスクマンが、デッキの軸ともいえる戦果1につき維持費が1ギア必要な配下＜仮面の魔女＞を配備する。これで膠着状態に拍車がかかってしまう。

マスク男：こーれで動けないネ　さぁ、どうする、BOY？

ケイスケ：う～ん、困ったなぁ。でもマスクマンの方も全然動けないし……しばらく様子を見るしかないな。

マスク男：ヘイ、ヘイ、ヘイ！　どーしたネ　これでもイーティング！

ようやくわずかに状況が動きを見せたのは、マスクマンが2枚目の＜仮面の魔女＞を出したときに訪れた。これによってケイスケくんは戦果1につき維持費2が必要になる。よって、戦果マークが付いている定収入ありの城が、赤字を生む邪魔な存在になってしまった。ここで、ケイスケくんは思い切った手段に出る。収入を外壁にある限り定収入を生んでくれる＜税関＞に頼りきり、足手まといとなった城をすべて捨て札にしたのだ。この結果、ケイスケくんの城は外壁の＜税関＞と内壁の＜逢魔ヶ辻＞のわずか2枚になってしまった。ここで、マスクマンは畳み掛けるように＜パンツァー騎士＞を2枚配備。＜パンツァー騎士＞は防御力こそ1と打たれ弱いが、速度2で突撃能力をもっているため、攻撃をすれば最大で攻撃力5が出せる。今のケイスケくんの城を破壊するには充分な戦力だ。

窮地に追い込まれたケイスケくん、だがラッキーなことに、ここで現状打破な1枚を引く。それは計略＜最後の手＞だった。＜最後の手＞とは、自分の城を1枚だけにする変わりに、場に出ているすべてのユニット・配下を捨て札にさせるという非常に強悪なカードだ。まさしく逆転をかけた運命の手といえるだろう。ケイスケくんは＜最後の手＞を使用し、＜税関＞を残す。これで＜仮面の魔女＞が捨て札にされ、定収入のある城を安心して出せるようになった。

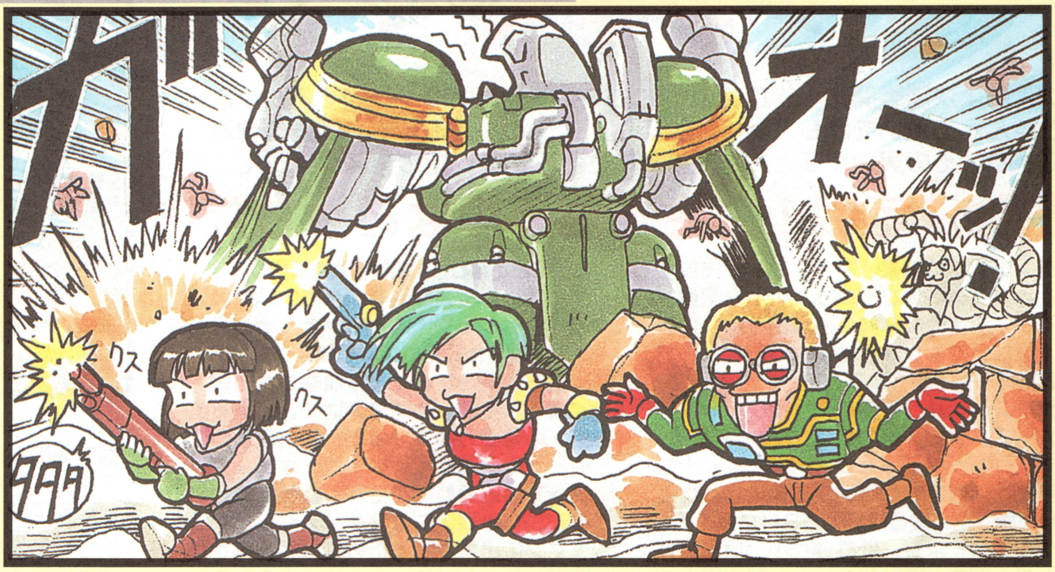
そして、運命の時が遂に訪れる。それは、隙をみてコツコツと築城をしていたケイスケくんが、デ・バース帝国の影響力を3つ得たターンだった。

結果は次のページにて！
活目して見よ!!

勝者!! ケイスケくん

両者メインデッキ・城デッキをほとんど使いきり、2時間以上、100ターン近くに及んだ大接戦、大激闘を制したのは、ねばり強く勝機を待ち続けたケイスケくんだ! 最後は英雄・機神イリアコントを擁して圧倒的な破壊力で一気にマスクマンの城を破壊、鮮やかに勝負を決めた!マスクマンの仮面の魔女縛りにもめげず、ポイントを押さえた的確な作戦で見事勝利をものにしたケイスケくんに拍手、拍手!

激闘2時間! 機神イリアコンドでトドメだ!!



ケイスケ:やっと配備できる〜＜機神イリアコント＞

マスク男:OH!モーレツ〜大ピンチネ! デ・バース帝国の英雄である＜機神イリアコント＞は、攻撃力6、防御力8になんと射撃4という圧倒的な破壊力を誇る最強のカードの1枚。数ターン前に＜機神イリアコント＞を引いていたケイスケくんは、エレアル旅団の城が連続するという不運にもめげず、デ・バース帝国の影響力が3つに集まるのを待ち続けていたのだ。

ケイスケ:侵攻だぁっっっ!!

マスク男:ナニをやってもムダみたいネー。ヤバイねヘルプヨ……

このあと、ケイスケくんは＜ガルフ上級技官＞を配備、＜機神イリアコント＞と部隊を組んで優勢を磐石のものにする。あとは、＜ガルフ上級技官＞の指揮下に入ることで出撃費が半減した＜機神イリアコント＞が思うさま暴れ回り、最大で15枚にも達したマスクマンの城を、あっという間に大破壊してしまう。そして勝負あり!

マスク男:マッ白ね……モエツキタヨ……グッバイ、BOY。ゲホッ!

ケイスケ:やったね! 大勝利だ!

優勝を喜ぶケイスケくんのコメント

ケイスケ:いやぁ、みんな手強い相手だったよ。でもなんとか勝つことができたんで、自信を取り戻せたよ。初心者のハツミちゃんに負けて、ちょっと動揺してたけど……これで、ボクが弱いんじゃないかと思ってた人にも、実力をわかってもらえたんじゃない?

準優勝のマスクマンのコメント

マスク男:ムムムム……勝てる試合だったネ、残念ヨ。マ、これからはヤングメンの時代ネ、ヨシとシマショ。えっ、私のショータイ? ジャアYOUにだけにそっと教えるヨ。私は、とあるカオスギアブックのライターデス。そっちのほうもヨロシク、グッバイ!

ハツミちゃんのコメント

ハツミ:やっぱり、負けると悔しいよねぇ。もっとデッキをチューンして、今度大会をやるときは優勝できるように頑張ろっと。

師匠のコメント

師匠:みんなが楽しめれば、それでいいのだ!これぞゲーム、これこそ『カオスギア』なのだ!(感涙)

カオスギア公式ホームページ
アドレス http://www.layup.co.jp/chaos/

カードダスマスターズGシリーズのルールについての質問は次のe-mailアドレスでも受け付けております。
・カードダスマスターズ質問専用アドレス・
masters @ bandai. co. jp

カオスギア 第2回仮想トーナメント開催!

**カオスギアワールドの英雄、傑物達を指揮する「カオスゲイナー」。
他の全てのカオスゲイナーを退け「マスターゲイナー」となるのは誰だ!**

史上最強の軍団（メインデッキ）と難攻不落の城塞（城デッキ）を築いて送ってください。ゲームデザイナーをはじめとする、審査員が選んだ16のデッキによるトーナメントを行い、最強のデッキが決定されます。デッキには「カオスギア1」「2」の全てのカードが使用できます。入賞者には、ゲストイラストレーターのサインカードをプレゼント!又、参加賞として河野さち子さん描き起こしの特製カードを応募者全員にさしあげます。

＊応募は、おひとり様１口に限らせていただきます。

応募方法

右下の応募用紙をコピーしたものに、自分の組んだ最強のデッキと希望するサインカードのイラストレーター名、郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を書き込み、ハガキに貼って下記の宛先までお送りください。入賞の発表は、ゲーム専門誌、カオスギアホームページ、等で行う予定です。

締切

1999年3月31日（当日消印有効）

＊応募者多数の場合は、一部抽選となります。

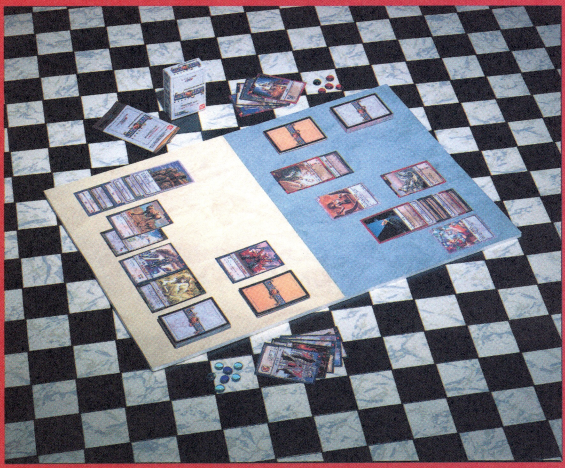
宛先

〒111−8081 スタジオスタット
「カオスギア 仮想トーナメント」係

▼ コピーして使用してください。▼







応募用紙

城デッキ

勢力	No	枚数

メインデッキ

勢力	No	枚数	勢力	No	枚数

※城デッキは20枚、メインデッキは40枚で組んで下さい。

勢力表記
デ　デ・バース帝国
マ　マナ王国
ガ　ガイア族
エ　エレアル旅団
カ　カオスフォーマー

サインカード希望イラストレーター名
第一希望＿＿＿＿
第二希望＿＿＿＿
第三希望＿＿＿＿

□□□-□□□□
（住所）
（氏名）　　様　（年齢）　才
（電話番号）

カオスギアなぜなにQ&A

Q1. 築城時に外壁に置かなければいけないカードが既に外壁にある場合、同じ効果のカードはどこに置けばいいのですか?
A1. そのまま外壁に置いて下さい。このカードは引いた時に外壁に置かれるだけで、ゲームが進行して外壁以外の場所に移っても問題はありません。

Q2.［露店街］(エレアル旅団No.110)の防御力は0とありますが、この城は築城された後場に残ることは出来るのでしょうか?
A2. いいえ。何らかの形で防御力を1以上にしない限り4ギアを得た後に捨て札となります。

Q3.「大平原」(ガイア族No.102)は場に出た時4ギアを払わねば捨て札になりますが、「機動式封鎖門」(デ・バース帝国No.104)や「雪山」(ガイア族No.103)のように場に出すのにギアを支払う必要がある城がきた時に、ギアが足りなかったらやはり捨て札になるのでしょうか?
A3. 築城時にギアが足りなかった場合捨て札になるのは、払えない場合捨て札になる、と書かれたカードだけです。「機動式封鎖門」や「雪山」の場合はギアが足りなくても全てのギアを支払った後に場に残ります。

Q4. 城が破壊されたりして城の影響力の合計値が下がった場合、場に出ている影響力より大きい影響力のカードを捨てなければならないのでしょうか?
A4. 捨てる必要はありません。影響力はカードを場に出す時に必要な物です。

Q5. カードを使用する度に影響力は消費されますか?
A5. 消費されません。

Q6. 配備コストは戦闘フェイズごとに支払う必要がありますか?
A6. 必要ありません。配備コストは英雄、指揮官、兵力、配下を場に出す時に必要なギアの数で、1度配備フェイズで支払えばその後は必要ありません。計略、戦法は使い捨てなので使用する時に払って下さい。

Q7. 部隊の説明が判らないのですが?
A7. 複数のユニットが陣形を組んで1つの戦力になっている状態です。

Q8. 陣形を組んでいる部隊のダメージ割り振りがよく分からないのですが?
A8. 陣形ごとに様々なので、具体例を上げてみます。
基本的に前(カードに書かれている陣形の上方)から順番にダメージを適用していきます。

例1

(1)　1列目--1番目にダメージを受けます
(2)　2列目--2番目にダメージを受けます
(3)　3列目--3番目にダメージを受けます

例2

(1)　(2)　1列目--(1)と(2)でダメージが割り振れます
(3)　2列目--3番目にダメージを受けます
(4)　(5)　3列目--(4)と(5)でダメージが割り振れます

Q9. 部隊を指揮している指揮官、英雄が死亡した場合、他の兵力はどうなるのでしょうか?(特に未行動の場合)
A9. その時点で、個別の戦力として戦闘に参加します。
速度もユニットごとの速度になり、行動のタイミングも現在進行中の速度で処理されます。(速度1のタイミングで指揮官が死亡した場合、指揮下の未行動の兵力は、速度1のタイミングでしか行動できません。)

Q10. 戦闘中に戦法カードをいつ使って良いのか分からないのですが?
A10. いつでも良いです。具体的には、侵攻宣言の宣言前から、防衛宣言、遠距離戦、接近戦を終え、全ての戦力が城内に戻るまでです。

Q11. 射撃によるダメージを受けた場合、ダメージの割り振りは適用されるのでしょうか?
A11. 射撃は、前列にでている1ユニット、もしくは城カードにダメージを与える能力なので部隊の特典であるダメージの割り振りは行えません。

Q12. 部隊内に射撃能力を持つユニットが複数いた場合どう扱うのですか?
A12. 部隊内の全ユニットの射撃能力を合計できます。
例えば部隊内に射撃(1)と射撃(2)のユニットがいた場合、この部隊は射撃により3ダメージを1枚のカードに与えることができます。

Q13. 部隊内に射撃能力を持つユニットが複数いた場合、別々の目標を射撃できますか?
A13. できません。1つの部隊は、1つの目標しか選べません。

Q14. 陣形を組んでいない指揮官を射撃目標に選んだ後で、戦法の「切り込み」により射撃目標になった指揮官を紡錘陣形の後ろに置くとどうなりますか?
A14. 新たに組まれた紡錘陣形の一列目のユニットに当たります。

Q15. 攻撃、迎撃の違いがよく判らないのですが?
A15. 攻撃はある戦力に行動の順番が回ってきたとき、目標を定め、その目標に戦力の攻撃力分のダメージを与えることです。迎撃は対戦相手方の戦力が攻撃を行った時に、未行動の攻撃してきた戦力以上の速度を持つ自分の戦力でその攻撃を迎え撃つことです。迎撃を行うことによって、攻撃戦力と迎撃戦力はお互いにダメージを与え合い、本来の攻撃目標にはダメージを与えられなくなります。また、攻撃が行われなければ迎撃は発生しません。

Q16. 迎撃してきた戦力を、迎撃することはできますか?
A16. できません。

Q17. 接近戦の時、攻撃目標が戦法などでいなくなった場合、攻撃戦力はどうなりますか?
A17. 行動済みになります。

Q18. 速度3のタイミングで待機を選んだ速度3の戦力は、速度2になるのでしょうか?
A18. 待機を選んでも戦力の速度は変化しません。よって上の戦力は待機を選んだ後でも、速度3タイミングで攻撃してくる速度3の戦力を迎撃することが可能です。また、速度3タイミングでの行動を見送って、速度2のタイミングに行動することも可能です。

Q19. 戦法により速度3の戦力の速度が上昇した場合、どうなりますか?
A19. 速度3のままです。

Q20. 部隊の中のユニットが死亡して部隊の速度が変化することがありますが、これは即座に起きるのでしょうか?
A20. はい、そうです。

Q21. 同じ英雄は敵味方に関係なく場に1枚しか存在できないのですか?
また、英雄が死亡して相手の戦果になった場合、同じ英雄を呼べますか?
A21. 敵味方に関係なく英雄は場に1枚しかだせません。また、戦果置き場にいる英雄と同じ英雄は場に出せません。
墓場の英雄は場に出ていない扱いになりますので、墓場にある英雄と同じ英雄を場に出すことは可能です。

Q22.「出撃時にXを支払うと〜」という能力と「Xギアを支払う度に〜」という能力の違いが分からないのですが?

A22. 「出撃時にXを支払うと～」という能力の場合、指定された以上のギアを払って能力を何度も使用することはできません。一方、「Xギアを支払う度に～」という能力の場合はギアを払えるだけの回数を使用することができます。

Q23. 反撃能力は行動済みの状態でも有効ですか?
A23. はい。反撃は攻撃を受けたユニットが攻撃相手にダメージを与える特殊能力です。

Q24. 蹂躙能力がよく判らないのですが?
A24. 攻撃が迎撃された時に発揮される能力です。攻撃側の戦力の中で蹂躙能力を持ったユニット1体の攻撃力が、迎撃戦力の防御力を超えていた場合、超えた分のダメージが本来の目標に与えられます。

Q25. 「凍てつきし聖女」(エレアル旅団No.20)を指揮官、英雄の指揮下に置かなかった場合、どうなりますか?
A25. "凍てつきし聖女の攻撃力と防御力は所属する部隊の他のユニットの合計と等しくなり、その部隊は蹂躙の能力を得る。"とありますので、「凍てつきし聖女」の攻撃力、防御力は0になり捨て札になります。

Q26.「仮面細工師」が場に出ている時、他の配下の維持費は払う必要がありますか?
A26. "仮面細工師が場に出ている間、仮面細工師を除く全ての配下の能力は失われる."とありますので、他の配下の維持費も支払う必要がなくなります。

カオスギアルール補足

＜戦果について＞
戦果を得るには、以下の条件を満たす必要があります。

1.戦闘フェイズに攻撃・迎撃・射撃により、戦果のあるカードを捨て札にする

2.戦闘フェイズに攻撃・迎撃・射撃に付随して効果を発揮する能力により、戦果のあるカードを捨て札にする

捨て札とは場に出ているカードを墓場もしくは戦果置き場行きにすることです。

場とは城内および戦場のことです。手札および戦果置き場は場に含まれません。(戦果置き場とは?参照のこと)

・攻撃に付随する効果
突撃、蹂躙、攻城、夜襲、皇帝の爪牙、自走式爆雷バジリスク
大地の拳ディエンシア、一刀両断
エリカ・ザ・シャドウ、ダラート・ザ・グレート、アシュレノル・ザ・マザー
スタチュー・オブ・ザ・ダラート、エルシブ・ムーブ、ルフ・ザ・クラウド

・迎撃に付随する効果
皇帝の爪牙
一刀両断
エリカ・ザ・シャドウ、ダラート・ザ・グレート、スタチュー・オブ・ザ・ダラート、バックスタブ

・射撃に付随する効果
射撃

3.その他の戦果を得ることのできる能力
反撃

4.対戦相手に戦果を与える可能性のある計略
ファーストゲイナーの軌跡、羽化せる蛹

以下の能力・効果では戦果は得られません。

全ての計略
レジスタンス、試作機獣ベルゼルガ、鏡姫

＜戦果置き場とは?＞
戦果置き場は場ではありません
戦果置き場にあるカードは場に出ていません。
よって、場全体に効果を与える配下、計略、戦法による効果を受けません。誰かの戦果置き場の戦果が5つ以上になったとき、ゲームは直ちに終了します。

特殊な状況として、戦果置き場に同じ英雄が並ぶことはありえます。
戦果置き場にある英雄と同じ名前の英雄は場に出せません。

＜ユニットの能力の継続時間＞

出撃時にギアを払い攻撃力、防御力を変化させるユニットは、戦闘フェイズの終了と共にその効果は失われます。

突撃による攻撃力の上昇はダメージ適用後に、その効果は失われます。

指揮官、英雄、兵力が持つ部隊を組む事により得られる能力の上昇は、部隊の再編成、及び部隊を構成するユニットが変更される度に再計算されます。

配下が付与する能力
出撃時にギアを払いユニットの攻撃力、防御力を変化させる配下の効果は、戦闘フェイズの終了と共に失われます。
それ以外の効果は、配下が場に出た時から排除されるまで発揮されます。

カオスギアカードエラッタ集

＜カオスフォーマー＞

「吟遊詩人」(白18)

(誤)「出撃時に1ギアを支払うことで、あなたの兵力の攻撃力は1低下し、防御力は1上昇する。」

(正)「出撃時に1ギアを支払う度に、あなたの1兵力の攻撃力が1低下し、防御力が1上昇する。」

調停者(白36)

(誤)「各プレイヤーは、自ターンのドローフェイズに手札を1枚選んで捨て札にし、メインデッキから追加のドローを1回行なえる。」

(正)「各プレイヤーは、自ターンのドローフェイズに手札を1枚選んで墓場に置き、メインデッキから追加のドローを1回行なえる。」

＜デ・バース帝国＞

「資材保護部隊」(青29)

(誤)「資材保護部隊が城を破壊した場合～」

(正)「資材保護部隊が所属する戦力の攻撃により城を捨て札にした場合～」

「ドキア工房破壊工作部隊」(青38)

(誤) 建造物も →(正) 建造物の

「帝室外交団」(青39)

(誤)「必要になる」→(正)「加算される」

「逆侵攻」(青44)

(誤)「射撃フェイズの前に使用する。」

(正)「防衛宣言後、遠距離戦の前に使用する。」

「臨時編成」(青51)

(誤)「あなたの陣形を組んでいない2つの兵力で～」

(正)「あなたの陣形を組んでいない2つの未行動の兵力で～」

「最後の手」(青56)

(誤)「自分の城カードを1枚残して全て捨て札にする。また、軍資金を半分にして切り上げる。」

(正)「あなたの城カードを1枚残して捨て札にし、軍資金を半分(切り上げ)にする。」

「自走式爆雷バジリスク」(青86)

(誤)「自走式爆雷バジリスクが所属する戦力が城にダメージを与えた～」

(正)「自走式爆雷バジリスクが所属する戦力が攻撃により城にダメージを与えた～」

「破壊工作」(青101)

(誤)「ターンの終わりまで対戦相手の外壁の防御力を2減少させる。」

(正)「この計略を使用した時に外壁に出ている1枚の城カードに効果がある。その城カードの防御力がターンの終わりまで2減少する。」

＜マナ王国＞

「大地の拳ディエンシア」(赤5)

(誤)「大地の拳ディエンシアがいる戦力が城壁に攻撃した場合、」

(正)「大地の拳ディエンシアがいる戦力が城に攻撃した場合、」

「紅蓮の戦王オルランド」(赤8)

(誤)「密集陣形」→(正)「紡錘陣形」

「一刀両断」(赤46)

(誤)「陣形を組んでいない1ユニットに戦闘の結果ダメージを与えた場合、～」

(正)「陣形を組んでいない1ユニットに接近戦の結果ダメージを与えた場合、～」

「切り込み」(赤47)

(誤)「あなたの陣形を組んでいない2つの指揮官で～」

(正)「あなたの陣形を組んでいない2つの未行動の指揮官で～」

「ワルデックの砂時計」(赤59)

(誤)「メインデッキの捨て札を、メインデッキに戻す。その後、メインデッキをシャッフルする。」

(正)「あなたの墓場にある、城カード以外の全てのカードをメインデッキに戻す。その後、メインデッキをシャッフルする。」

「豪雨」(赤60)

(誤)「全ての速度1の戦力は出撃できない。」

(正)「全ての速度1以下の戦力は出撃できない。」

「火霊の開放」(赤93)

(誤)「目標の紡錘陣形を組んだ」

(正)「味方の紡錘陣形を組んだ」

＜ガイア族＞

「ダラート・ザ・グレート」(緑1)

(誤)「ダラート・ザ・グレートがダメージを与えた場合、そのダメージを場に出ている1枚のカードにふり替える事ができる。」

(正)「ダラート・ザ・グレートが与えたダメージを場に出ている1枚のカードに代わりに与える事ができる。」

「アシュレノル・ザ・マザー」(緑2)

(誤)「アシュレノル・ザ・マザーの与えたダメージは、攻撃した戦力の全てのユニットに等しく与えられる。」

(正)「アシュレノル・ザ・マザーが部隊に対し、攻撃、迎撃を行った場合、その部隊の全ユニットは、アシュレノル・ザ・マザーの攻撃力と同じダメージを受ける。」

「ブレイブトゥース」(緑9)

(誤) 機動陣形 → (正) 紡錘陣形

「ツァ・カ・トリカ」(緑13)

(誤)戦果のあるカードを1枚相手の墓場に置くことで、

(正)戦果のあるカードを1枚相手の墓場に置く度に、

「スコルピオンチーフ」(緑16)

(誤) Yoshio Harada

(正) Yoshirou Harada

「ハンティングマスター」

(誤)「ンガダグ族」 → (正)「蜥蜴族」

「スタチュー・オブ・ザ・ダラート」(緑45)

(誤)「機動陣形を組んだ部隊が敵にダメージを与えた場合、～」

(正)「味方の機動陣形を組んだ1部隊が攻撃、迎撃によりダメージを与えた場合～」

「エルシブムーブ」(緑46)

(誤)「機動陣形を組んだ1部隊が城にダメージを与えた場合、～」

(正)「味方の機動陣形を組んだ1部隊が攻撃により城にダメージを」

「クロウズ・クロー」(緑48)

(誤)目標のユニットは

(正)目標の1ユニットは

「モールワーカー」(緑56)

(誤)「好きな城カードを2枚捨て2回、築城する。」

(正)「あなたの城から好きな城カードを2枚捨て、2回築城を行う。」

「ボグ・ダンプ」(緑61)

(誤)「このターンの間、全てのユニットは速度1になる。」

(正)「このターンの間、全ての速度1以上のユニットは速度1になる。」

＜エレアル旅団＞

「凍てつきし聖女」(黒20)

(誤)「凍てつきし聖女は、配備フェイズに指揮官、英雄の指揮下に置ける。凍てつきし聖女の攻撃力と防御力は所属する部隊の他のユニットの合計と等しくなり、その部隊は蹂躙の能力を得る。」>

(正)「出撃費:1ユニット 凍てつきし聖女は、配備フェイズに指揮官、英雄の指揮下に置ける。攻撃力と防御力は所属する部隊の凍てつきし聖女以外のユニットの合計と等しくなり、その部隊は蹂躙の能力を得る。」

「鏡姫」改訂版のみ(黒25)

(誤)「鏡姫を含む部隊と戦闘した英雄、指揮官は死亡する。この効果により戦果は得られない。」

(正)「鏡姫を含む部隊と戦闘した英雄、指揮官は捨て札になる。この効果により戦果は得られない。」

「つるべの動き」(黒51)

(誤)戦闘によるダメージを

(正)接近戦によるダメージを

「走る楯」(黒54)

(誤) 計略

(正) 戦法

「偽りの復活」(黒62)

(誤)墓場にある

(正)あなたの墓場にある

羽化せる蛹(黒98)

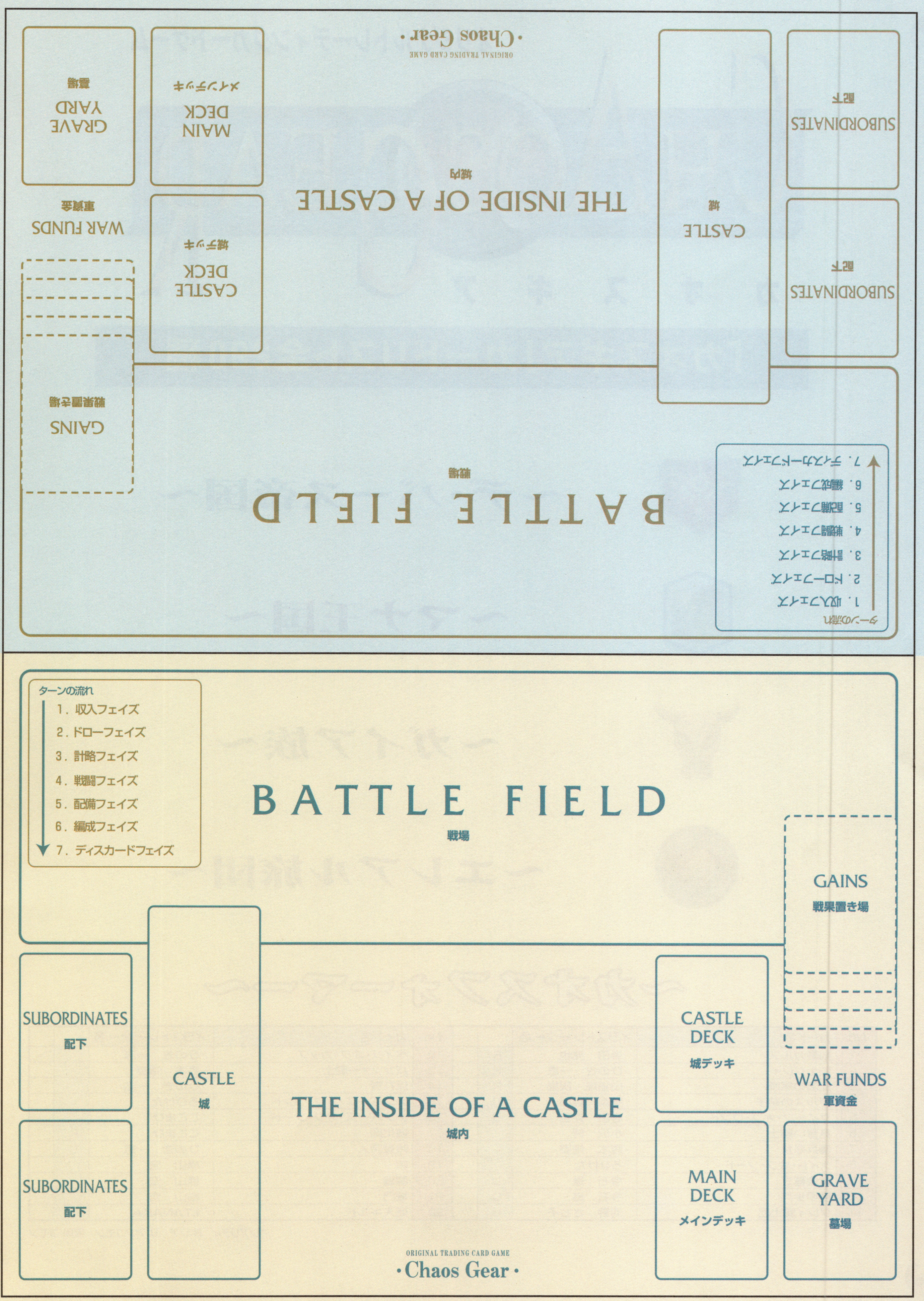
(誤)「あなたの兵力を1枚捨て札し、メインデッキから指揮官がでるまでカードを引く。引いたカードが指揮官以外だった場合は捨て札にする。」

(正)「あなたの兵力を1枚捨て札し、メインデッキから指揮官がでるまでカードを引く。引いたカードが指揮官なら手札に加え、それ以外の戦果のあるカードは戦果置き場に無いカードは墓場に置く。」

ファーストゲイナーの軌跡(黒100)

(誤)「あなたのメインデッキから兵力がでるまでカードを引く。兵力の場合は手札に加え、それ以外は戦闘の結果による捨て札として扱う。」

(正)「あなたのメインデッキから兵力がでるまでカードを引く。兵力の場合は手札に加え、それ以外の戦果のあるカードは戦果置き場に無いカードは墓場に置く。」



●B2サイズに拡大してプレイシートしてお使いください。

オリジナルトレーディングカードゲーム

CHAOS GEAR

カオスギア

「カオスギア」カードリスト全290種

～デ・バース帝国～

～マナ王国～

～ガイア族～

～エレアル旅団～

～カオスフォーマー～

No.	カード名	イラストレーター名		
1	剣豪ガルス	寺田　克也	R	
2	騎士グレイ	ひのき　一志	R	
3	流浪の軍師	山猫屋　灰猫	R	
4	ガルスの弟子	岡本　英郎	U	
5	クイーン・オブ・ワンド	寺田　克也	U	
6	見習い騎士	小沢　努		
7	傭兵隊長	森木　靖泰		
8	ナイト・オブ・ソード	ろひけた		
9	賞金稼ぎ	今石　進	U	
10	装甲歩兵	今石　進	U	
11	グレイ騎士団	河野　さち子	U	

No.	カード名	イラストレーター名		
12	ペイジ・オブ・カップ	ひのき　一志		
13	パンツァー騎士	森木　靖泰		
14	流れ者	ひのき　一志		
15	ナンバーズ・オブ・ワンド	ろひけた		
16	ナンバーズ・オブ・ソード	ここまひ		
17	道化師	ここまひ	R	
18	吟遊詩人	ひのき　一志	U	
19	砦	横山　宏		
20	胸壁	横山　宏		
21	城門	横山　宏		
22	商人ギルド	I,TANAKA		

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

～デ・バース帝国～

No.	カード名	イラストレーター名		
1	機神イリアコント	今石　進	R	
2	特務技官ヒルダ	美樹本　晴彦	R	
3	皇女オフェーリア	米田　仁士	R	
4	天翔騎士ヘレナ	小沢　努	R	
5	大法官テュラン	今石　進	R	
6	ガルフ上級技官	土器手　司	R	
7	豪商ハン	横山　宏	R	
8	皇子グリューエン	森木　靖泰	U	
9	ディ・ハルツ工房臨戦技官	美樹本　晴彦	R	
10	ドラクロワ砲手長	横山　宏	R	
11	街の遊撃手	美樹本　晴彦	U	
12	辺境鎮定軍騎士団長	今石　進	U	
13	アルサリスクの弟子	土器手　司	U	
14	第三階級軍団長	土器手　司	U	
15	蒸気投石隊長	ひのき　一志		
16	ザケタ工房師補	小島　康治		
17	穿孔兵長	森木　靖泰		
18	新米指揮官	今石　進		
19	ゲイル　Ⅱ型機甲歩兵	大河原　邦男	R	
20	リーゼン軌道砲	今石　進	R	
21	試作機獣ベルゼルガ	開田　裕治	R	
22	憲兵隊	今石　進	R	
23	D-Ⅱa型攻城機獣	開田　裕治	U	
24	『黒き鉄槌』騎士団	今石　進	U	
25	四脚歩行戦車フューワ	大河原　邦男	U	
26	ドキア強制再開発部隊	今石　進	U	
27	メリア甲殻飛空艇	横山　宏	U	
28	強襲用機獣『トルクの車輪』	開田　裕治	U	
29	資材保護部隊	今石　進	U	
30	勅命重装歩兵	大河原　邦男	U	
31	双脚歩行戦車ツヴァイ	横山　宏		
32	SA-Ⅵ型機獣改『ブルスター』	今石　進		
33	ドキア工房有線式破城槌	横山　宏		
34	単輪式機兵	土器手　司		
35	市民兵団	山猫屋　灰猫		
36	クロイツ射撃隊	KaFKA		
37	義勇市民団	佐藤　純		
38	ドキア工房破壊工作部隊	今石　進		
39	帝室外交団	今石　進	R	
40	自称天才建築家	長谷川　裕一	R	
41	ロボス型永久機関試作器	今石　進	R	
42	アバック工房長	山猫屋　灰猫	R	
43	アルサリスクの兵法書	ひのき　一志	R	
44	逆侵攻	山猫屋　灰猫	R	
45	集中砲火	今石　進	U	
46	休戦協定	多田　敬一	U	
47	狙い撃ち	今石　進	U	
48	回収	今石　進	U	
49	配置転換	今石　進		
50	皇帝の楔	森木　靖泰		
51	臨時編成	今石　進		
52	偽装	今石　進		
53	蒸気バリアー	今石　進		
54	降伏勧告	森木　靖泰	R	
55	飛行船	今石　進	R	
56	最後の手	今石　進	R	
57	勅命	多田　敬一	R	
58	ブービートラップ	I,TANAKA	U	
59	凱旋	今石　進	U	
60	無血開城	佐藤　純	U	
61	偽指令	今石　進		
62	解体	今石　進		
63	開門	I,TANAKA		
64	税関	横山　宏		
65	機兵工房	横山　宏		
66	ジャンクヤード	横山　宏		
67	工場街	横山　宏		

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

～マナ王国～

No.	カード名	イラストレーター名		
1	四元の王	山田　章博	R	
2	風の戦乙女ラヴィーネ	河野　さち子	R	
3	黒鉄の狂戦士サマドーラ	末弥　純	R	
4	光翼の乙女エスメリル	河野　さち子	R	
5	大地の拳ディエンシア	末弥　純	R	
6	魔弾の射手レイア	深野　洋一	R	
7	小さき火竜シャムシェ	ひご　みお	R	
8	紅蓮の戦王オルランド	松木　由美子	U	
9	水蛇の鎧	美樹本　晴彦	R	
10	緋の女卿	河野　さち子	R	
11	旋風の御者	ひご　みお	R	
12	微風の乙女	松木　由美子	R	
13	岩馬の騎士	末弥　純	U	
14	焔馬の乗り手	山田　章博	U	
15	烈風の使役者	深野　洋一	U	
16	赫炎の殺戮者	及木　光	U	
17	燎炎の騎士	松木　由美子		
18	流水の魔導師	深野　洋一		
19	輝焜の刃	米田　仁士		
20	樫の杖の老魔術師	松木　由美子		
21	蒼の大楯	河野　さち子		
22	煌戟の騎馬兵	河野　さち子	R	
23	群青の守備兵	河野　さち子	R	
24	流砂の騎兵	河野　さち子	U	
25	暗渠の道化師	小沢　努	U	
26	風陣の術師	松木　由美子	U	
27	風葬の霊	河野　さち子	U	
28	漆黒の楯	小沢　努	U	
29	大地の掌	河野　さち子	U	
30	耀炎の狩人	深野　洋一		
31	闇の甲冑	河野　さち子		
32	蒼穹の騎士	ひご　みお		
33	磐石の地兵	河野　さち子		
34	火槍の投擲兵	河野　さち子		
35	灼焔の猟犬	河野　さち子		
36	裁きの牙	松木　由美子		
37	浄泉の矛	深野　洋一		
38	風狼の騎手	河野　さち子		
39	狂える闇の精霊	松木　由美子	R	
40	烽火の召還師	土器手　司	R	
41	洸樹の祈り手	深野　洋一	R	
42	水の護り手	ひご　みお	U	
43	一騎打ち	河野　さち子	R	
44	光の武具	河野　さち子	U	
45	士気高揚	河野　さち子	U	
46	一刀両断	深野　洋一	U	
47	切り込み	河野　さち子	U	
48	中央突破	河野　さち子		
49	突撃	松木　由美子		
50	風雷の陣	河野　さち子		
51	魔力付与	河野　さち子		
52	移転	河野　さち子	R	
53	カオスギアの暴走	河野　さち子	R	
54	カオスの再生	松木　由美子	R	
55	地震	河野　さち子	U	
56	疑心暗鬼	河野　さち子	U	
57	浄化	松木　由美子	U	
58	暗殺者	河野　さち子	U	
59	ワルデックの砂時計	松木　由美子	U	
60	豪雨	ひご　みお		
61	挑発	及木　光		
62	建築	河野　さち子		
63	発掘	河野　さち子		
64	訓練所	I,TANAKA		
65	市場	I,TANAKA		
66	四元の塔	横山　宏		
67	匠会支部	I,TANAKA		

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

～ガイア族～

No.	カード名	イラストレーター名	
1	ダラート・ザ・グレート	開田　裕治	R
2	アシュレノル・ザ・マザー	開田　裕治	R
3	イシュティエル・ザ・ホワイト	米田　仁士	R
4	ソリス・ザ・メディウム	深野　洋一	R
5	バイナル・ザ・レジェンド	岡本　英郎	R
6	トゥトゥテペク・ザ・ロングノーズ	KaFKA	R
7	ミシュロック・ザ・サン	ろひけた	R
8	エリカ・ザ・シャドウ	山猫屋　灰猫	U
9	ブレイブドゥース	寺田　克也	R
10	ホークバルキリー	末弥　純	R
11	ダークアイズ	和田　慎二	R
12	ンダガク・メイデン	ろひけた	R
13	ツァ・クァ・トリカ	岡本　英郎	R
14	ブラックウルフ	岡本　英郎	U
15	レイブンリーダー	岡本　英郎	U
16	スコルピオンチーフ	原田　吉郎	U
17	ンダガク・エルダー	小島　康治	U
18	ダークアントラー	小島　康治	
19	アユスカンファイター	和田　慎二	
20	ソードライオン	山猫屋　灰猫	
21	ロックジャンパー	秋　恭摩	
22	ゴールデンテイル	小沢　努	R
23	クラン・アユスカ	原田　吉朗	R
24	ビークラウド	小沢　努	R
25	デスクレセント	佐藤　純	U
26	ナインスフォックス	和田　慎二	U
27	スタリオンハード	平野　圭吾	U
28	ハンティングマスター	阿部　茂雄	U
29	ランニングシャドウ	美樹本　晴彦	U
30	コヨーテロバー	佐藤　純	U
31	バトルダンサー	ひのき　一志	U
32	レッドボア	SOUTH-DRAGON	
33	コアトルソルジャー	ろひけた	
34	レイヴンシーフ	小沢　努	
35	スタビングスパイダー	岡本　英郎	
36	ヤングライオン	開田　裕治	
37	ツァ・ツァ・ガ・ミ	原田　吉朗	
38	ペインファング	西尾　雅弘	
39	ファイティングブル	平野　圭吾	
40	ソウルストーク	小島　康治	R
41	ダラートメイデン	美樹本　晴彦	R
42	ミシュコアトル	ろひけた	U
43	コヨーテミストレス	和田　慎二	U
44	ナイトアタック	多田　敬一	R
45	スタチュー・オブ・ザ・ダラート	米田　仁士	R
46	エルシブムーブ	山猫屋　灰猫	U
47	メンズ・モーン	小沢　努	U
48	クロウズ・クロー	平野　圭吾	U
49	ソング・オブ・ウォー	小島　康治	U
50	レジスタンス	佐藤　純	
51	グラストラップ	和田　慎二	
52	アニマルルート	山猫屋　灰猫	
53	リトリート	小島　康治	
54	サプライズ	秋　恭摩	R
55	シュート・ザ・ムーン	望月　えいじ	R
56	モールワーカー	ここまひ	R
57	ザ・バーズ	阿部　茂雄	U
58	アシュレノルウッズ	望月　えいじ	U
59	ウォン・バンケット	望月　えいじ	U
60	ランド・スライド	阿部　茂雄	
61	ボグ・ダンプ	望月　えいじ	
62	スティル・スティール	佐藤　純	
63	ソーニイパス	多田　敬一	
64	土塀	横山　宏	
65	狩場	I,TANAKA	
66	天幕	横山　宏	
67	水場	I,TANAKA	

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

～エレアル旅団～

No.	カード名	イラストレーター名	
1	動く城ガーベルシュタイン	大河原　邦男	R
2	渦巻く髪ラハ・ルウ	長谷川　裕一	R
3	貫く腕ピアス	マイケル　原腸	R
4	螺妓シャンナラ	小沢　努	R
5	ブラッド・ブリンガー	秋　恭摩	R
6	孤弓	山田　隆弥	R
7	紡ぐ車輪アリアンロッド	山田　隆弥	R
8	翻る旗アル・ハシム	山田　隆弥	U
9	震える戦車	大河原　邦男	R
10	安らぎの皮衣	山田　隆弥	R
11	伸びる刺腕	神矢　みのる	R
12	玉石の姉妹	深野　洋一	U
13	鞍いらずの騎士	山田　隆弥	U
14	幽霊騎士団長	山田　隆弥	U
15	十の弓獅	多田　敬一	U
16	轟く車輪	米田　仁士	
17	知識の門番	マイケル　原腸	
18	遠目の長	マイケル　原腸	
19	閃く疾風	SOUTH-DRAGON	
20	凍てつきし聖女	末弥　純	R
21	鋼の処女	神矢　みのる	R
22	虚ろなる鎧	山田　隆弥	R
23	嘆きの乙女	Nori	U
24	剣なき剣士	秋　恭摩	U
25	砕く撞木	神矢　みのる	U
26	煙る照星	山田　隆弥	U
27	幽霊騎士団	山田　隆弥	U
28	鏡姫	深野　洋一	U
29	護法道着	秋　恭摩	U
30	歩く壁	神矢　みのる	
31	灯火の使者	神矢　みのる	
32	飢える苦無	寺島　慎也	
33	刺す楯	Nori	
34	鋼針の女王蜂	秋　恭摩	
35	玉石の戦士	山田　隆弥	
36	迫る足音	Nori	
37	岩の聖者	マイケル　原腸	R
38	生きている大地	山田　隆弥	R
39	瘴気の魔女	山田　隆弥	R
40	仮面の魔女	山田　隆弥	R
41	白の魔女	藤井　大誠	R
42	仮面の守護者	山田　隆弥	R
43	錠魔人	マイケル　原腸	U
44	死を汚す者	山田　隆弥	U
45	ガラスの少女	長谷川　裕一	U
46	歪んだ天秤	藤井　大誠	R
47	うめく街並み	藤井　大誠	U
48	復讐の歌	佐藤　純	U
49	まやかしの報酬	多田　敬一	U
50	ビオサバールの門衛	山田　隆弥	
51	つるべの動き	小島　康治	
52	集中攻撃	山田　隆弥	
53	反撃	山田　隆弥	
54	走る楯	寺田　克也	
55	ずれた時計	今井　里砂	R
56	混沌の波動	山田　隆弥	U
57	混沌の結晶	横山　宏	U
58	呪殺	山田　隆弥	U
59	アル・ハシムのキャラバン	山田　隆弥	U
60	時空共鳴	今井　里砂	
61	混沌の檻	横山　宏	
62	偽りの復活	山田　隆弥	
63	混沌の城	山田　隆弥	
64	魔窟	I,TANAKA	
65	スラム街	I,TANAKA	
66	逢魔ケ辻	I,TANAKA	
67	占い小路	I,TANAKA	

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン



「カオスギア2」カードリスト全195種

〜カオスフォーマー〜

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

No.	カード名	イラストレーター名		
23	銃獅ダイアー	秋　恭摩	R	
24	狩人リュティス	ひのき　一志	R	
25	キング・オブ・ソーサー	大畑　晃一	R	
26	修理屋リーン	都築　和彦	R	
27	銃士隊長	和田　慎二	U	
28	業火の魔人	青木　健太	U	
29	ビーストライダー	小島　康治		
30	銃士隊	深野　洋一	U	
31	カーナルソルジャー	浜田　彰子		
32	精霊騎兵	ひのき　一志		

No.	カード名	イラストレーター名		
33	新米騎士	深野　洋一		
34	狙撃手	浜田　彰子		
35	独立主義遊説家	浜田　彰子	R	
36	調停者	和田　慎二	R	
37	隠し砦	芳崎　せいむ		
38	見張り小屋	遠山　一志		
39	古の塔	I,TANAKA		
40	隠れ里	遠山　一志		
41	傭兵斡旋所	ひのき　一志		

〜デ・バース帝国〜

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

No.	カード名	イラストレーター名		
68	機神モルドヴァ	今石　進	R	
69	グレンツヴェルト砲	今石　進	R	
70	近衛騎士長アンネローゼ	森木　靖泰	R	
71	飛空戦艦『白の貴婦人』	横山　宏	R	
72	皇帝の爪牙	森木　靖泰	R	
73	熾天使ミハイル	青木　健太	R	
74	クラウス空艇士長	美樹本　晴彦	R	
75	神童ヴォルフ	高田　容也	R	
76	砲術機兵センスマン	河森　正治	U	
77	近衛騎士	森木　靖泰	U	
78	奇襲隊長	ひのき　一志	U	
79	ドキア破城中隊長	山猫屋　灰猫	U	
80	巡察法官	ひのき　一志		
81	帝国中央軍士官	佐野　浩敏		
82	侍従	土器手　司		
83	カイマン級陸上巡航艦	横山　宏	R	
84	砲術測量士	山猫屋　灰猫	R	
85	強襲飛空艇部隊『ゲルニカ』	松本　零士	U	
86	自走式爆雷バジリスク	開田　裕治	U	
87	ケッセル固定砲	今石　進	U	
88	攻城機兵『ベルクシュタイガー』	佐野　浩敏		
89	近衛抜刀隊	森木　靖泰		
90	ドラクロア砲	横山　宏		

No.	カード名	イラストレーター名		
91	叙勲銃士団	宮武　一貴		
92	人事担当官	ひのき　一志	R	
93	信号手	松本　零士	R	
94	皇帝特使	I,TANAKA	U	
95	掃討戦	山猫屋　灰猫	R	
96	三点射	大河原　邦男	U	
97	夜襲	R.K	U	
98	迂回	今石　進		
99	プロパガンダ	R.K	U	
100	非常線	柏崎　義明	U	
101	破壊工作	横山　宏		
102	カオス吸着粒子	小島　康治		
103	要塞	横山　宏		
104	機動式封鎖門	柏崎　義明		
105	ドキア工房絶対不敗塞	横山　宏		
106	防戦壁	柏崎　義明		
107	遠距離砲	今石　進		
108	自壊式緩衝壁	柏崎　義明		
109	鉱山	宮武　一貴		
110	駐屯地	大河原　邦男		
111	建設省	横山　宏		
112	帝国図書館	高田　容也		

～マナ王国～

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

No.	カード名	イラストレーター名		
68	紺碧の戦王ローレン	嵩田　容也	R	
69	爆炎の扉アーニャ	河野　さち子	R	
70	光輪の極アシャ	末弥　純	R	
71	深淵の極アエーシェマ	末弥　純	R	
72	棘荊の魔女イリア	独楽	R	
73	熾光の仗身メティス	猫有馬	R	
74	闇の戦乙女マリア	美樹本　晴彦	R	
75	水の戦乙女ジョアンナ	独楽	R	
76	霊鳳イェリーク	都築　和彦	R	
77	竜樹ガルヴァ・メルカ	米田　仁士	R	
78	竜巻の大母	トマソン	R	
79	炎狼の使役者	小沢　努	U	
80	砕牙の騎兵	ひのき　一志	U	
81	暗渠の守人	横井　孝二		
82	地龍を駆る者	米田　仁士		
83	漂風の老師	R.K		
84	暗渠の運び手	美樹本　晴彦	U	
85	水脈竜	こいで　たく	U	
86	陽炎の翼	中山　昇	U	
87	火蜥蜴の馭者	佐野　浩敏	U	
88	霧妖使い	河野　さち子		
89	暴風の娘たち	深野　洋一		
90	停滞の術師	土器手　司	R	
91	匠会交渉人	小沢　努	U	
92	挑戦	芳崎　せいむ	R	
93	火霊の開放	河野　さち子	U	
94	双龍陣	土器手　司		
95	砂嵐	田島　直		
96	ワルデックの音叉	遠山一志	R	
97	地盤航行	浅田　隆	U	
98	平穏	河野　さち子	U	
99	暗黒の触手	Nori		
100	セイレーンの叫び	田島　直		
101	地霊の壺	こいで　たく		
102	ダロスの壁	宮武　一貴		
103	六芒の陣	横山　宏		
104	炎獄門	寺田　克也		
105	地霊双樹	横山　宏		
106	瀑壁の塔	I,TANAKA		
107	月光の塔	トマソン		
108	風龍の宿り	河野　さち子		
109	朔風の鐘楼	I,TANAKA		
110	地霊の井戸	芳崎　せいむ		
111	水霊の庭園	猫有馬		

～ガイア族～

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

No.	カード名	イラストレーター名		
68	アユスカ・ザ・アユスカ	美樹本　晴彦	R	
69	モティティツマ・ザ・ストロングホールド	宮尾　岳	R	
70	テュワトウ・ザ・スラッシュ	寺田　克也	R	
71	ルフ・ザ・クラウド	開田　裕治	R	
72	アシュー・ザ・ミラージュ	宮尾　岳	R	
73	バム・ザ・スティンク	秋　恭摩	R	
74	ガラル・ザ・ライトニング	宮尾　岳	R	
75	アユスカン・ヴァージン	秋　恭摩	R	
76	シルバーフォックス	美樹本　晴彦	R	
77	モールディガー	金澤　尚子	U	
78	ラッシングバッファロー	横井　孝二		
79	ツァ・ツァ・サ・マ	原田　吉朗		
80	シューティングコブラ	原田　吉朗	R	
81	ラットルラット	山猫屋　灰猫	R	
82	ンダガク・グラップレス	岡本　英郎	R	
83	ゲイズライノ	寺田　克也	U	
84	ブラウンリムス	佐藤　純	U	
85	ハングリーローカスト	岡本　英郎	U	
86	シンギングエレファント	金澤　尚子	U	
87	ホークベルセルク	岡本　英郎		
88	ハートエイク・チルドレン	原田　吉朗		
89	カワードウィーゼル	金澤　尚子		
90	イクヌーモン・イクソシスト	岡本　英郎	R	
91	ガイアン・プリーステス	米田　仁士	U	
92	スピレッテド・スピリッツ	秋　恭摩	U	
93	バックスタブ	遠山　一志	U	
94	イノセント・インベンション	岡本　英郎		
95	デリケイト・デフレクト	佐藤　純		
96	デコレイッテッド・デコイ	米田　仁士		
97	アングリィ・オブ・ザ・ルフ	Nori	U	
98	ブラッドギアス	小島　康治	U	
99	メンズクライ	小沢　努	U	
100	ブレス・オブ・ザ・アシュレノル	和田　慎二		
101	バーデンゾーン	小島　康治		
102	大草原	I,TANAKA		
103	雪山	佐藤　純		
104	ダラートの岩山	宮武　一貴		
105	矢来の柵	トマソン		
106	祖霊の地	原田　吉朗		
107	洞窟	こいで　たく		
108	湿原	佐藤　純		
109	森林	多田　敬一		
110	ルフの高巣	佐藤　純		
111	温泉	佐藤　純		

～エレアル旅団～

*レアリティ　R:レア　U:アンコモン　無印:コモン

No.	カード名	イラストレーター名		
68	鉄渦の騎士アレン	末弥　純	R	
69	ゆらめく魔女オーロラ	末弥　純	R	
70	機眼顎シャ・ホー	大河原　邦男	R	
71	天地の姉妹イヴ&モーン	山田　隆弥	R	
72	星詠む射手ラシン	マイケル　原腸	R	
73	涙流す騎士メニティス	マイケル　原腸	R	
74	クリスタルガール	宮尾　岳	R	
75	千の無貌	大畑　晃一	R	
76	いななく機獣ルドルフ	河森　正治	U	
77	螺旋槍	秋　恭摩	U	
78	天騎	末弥　純		
79	角ある兜	米田　仁士		
80	ダイヤモンドヘッド	マイケル　原腸	R	
81	たおやかな塔	寺田　克也	R	
82	吸いつく具足	岡本　英郎	U	
83	逆さ鍋	寺田　克也	U	
84	しなる黒革	金澤　尚子	U	
85	天舞う乙女	深野　洋一	U	
86	にじり寄る大砲	多田　敬一		
87	飛び出す刃	深野　洋一		
88	天秤の法官	マイケル　原腸	R	
89	仮面細工師	山田　隆弥	R	
90	紅の歌姫	マイケル　原腸	U	
91	影鏡	嵩田　容也	U	
92	柔らかな迷宮	横井　孝二		
93	酸の雨	多田　敬一		
94	時の風車	Nori	R	
95	混沌転生	秋　恭摩	R	
96	鎮魂の調べ	小島　康治	U	
97	混沌の嵐	開田　裕治		
98	羽化せる蛹	横山　宏		
99	逆しまなる呪い	山田　隆弥		
100	ファーストゲイナーの軌跡	マイケル　原腸		
101	仮面谷	山田　隆弥		
102	壁楽団	大河原　邦男		
103	生きている城	米田　仁士		
104	混沌石	大河原　邦男		
105	船上街	R.K		
106	キャラバン街	I,TANAKA		
107	仮面の神殿	山田　隆弥		
108	昇華の泉	Nori		
109	奈落の井戸	小沢　努		
110	露店街	多田　敬一		

CARDDASS MASTERS G
カードダスマスターズG



機動戦士ガンダムトレーディングカードゲーム

GUNDAM WAR

MOBILE SUIT GUNDAM THE CARD GAME

Ver,0.1

目 次

これがGUNDAM WARだ…………78
カードの種類…………………………79
ゲームの流れ ………………………81
カードリスト ………………………82

これがGUNDAM WARだ

はじめに

「ガンダムウォー」は、『機動戦士ガンダム』の世界でのモビルスーツ戦を扱った、2人用対戦カードゲームです。プレイヤーは自由に組み合わせた50枚のカードを使って戦います。このカードは、「地球連邦軍」「ジオン公国」「ティターンズ」「ネオ・ジオン」の4つの軍のカードで構成され、それぞれ以下のような得意分野を持っています。

地球連邦軍
脅威の回復力と生産性!!

ティターンズ
大規模な破壊で敵を殲滅！

ジオン公国
戦術を駆使してMS部隊を展開！

ネオ・ジオン
妨害戦術を駆使して撹乱させろ！

これらの軍にはそれぞれ
□ユニットカード（モビルスーツや艦船などを表す。） □キャラクターカード（パイロットや艦長などを表す。）
□コマンドカード（劇中に登場したドラマやイベントを表す。） □オペレーションカード（ガンダム世界で行われた作戦や事件を表す。）
□ジェネレーションカード(Gカード)（ユニットや作戦を行う資源になるもの）の5種類のカードがあります。
プレイヤーは、特徴のある4つの軍と5種類のカードを組み合わせて、オリジナル国家を作ります。また、「GUNDAM WAR」は宇宙エリアと地球エリアを設けることで、モビルスーツの特性を忠実に再現した、奥の深い戦術を繰り広げることが可能となりました。あなただけの最強国家を作り上げ、白熱したバトルを楽しんで下さい。

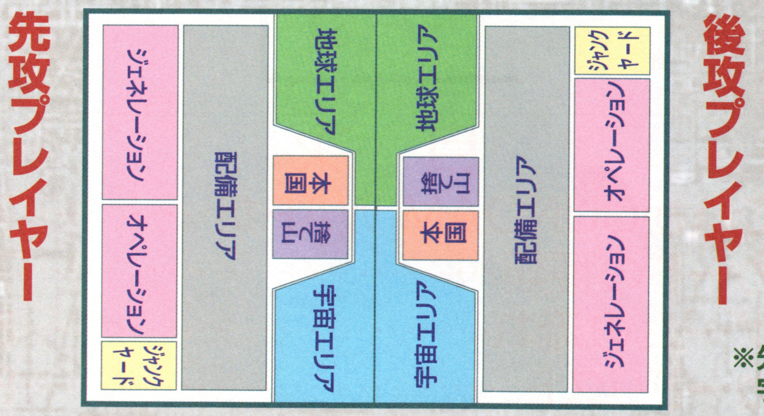
ゲームの準備

1）プレイヤー2人が、それぞれ50枚のデッキ（＝カードの束）を用意します。
2）向かい合って座り、自分のデッキをよく切ります。
3）次に、相手のデッキを軽く切ります。
4）互いのデッキ（ゲーム中は「本国」と呼びます）を裏返して置き、一番上からカードを6枚引きます。この時に引いた6枚の中に、1枚もGカードがなかったら、そのカードを相手に見せてから、1度だけ引きなおしてもかまいません。
5）ジャンケンをします。勝ったプレイヤーが、最初の「手番プレイヤー」になります。

デッキを組む時のルール

一つのデッキには、同じ名称のカードは3枚までしか入れられません。ただし、Gカードだけは、何枚入れてもかまいません。※Gカードとは、科学技術や労働力を表すジェネレーションカードのことで、モビルスーツを生産したり、作戦を行うために必要になります。

配置図



※先攻プレイヤーの右側が宇宙エリアになります。

カードの種類

伝説の白いMSであいつが出撃!!

ユニットカード



ユニットカードは、ガンダム世界に登場した、モビルスーツやモビルアーマー、艦船、要塞などの戦力を表しています。両プレイヤーはユニットを使って相手プレイヤーの本国にダメージを与えます。ユニットカードは、自軍配備フェイズに自軍配備エリアに置かれ、以後、廃棄される（ジャンクヤードに置かれる）まで場に残り続けます。なお、ユニットカードは、ロール（右に倒された）した状態で置かれます。

①コスト（指定国力コスト／合計国力コスト／資源コスト）
このユニットを、手札から場に置くために必要な条件です。

②地形適性
このユニットが出撃できるエリアです。ここに書かれていないエリアには、出撃することはできません。

③テキスト
このユニットが持つ特別なルールです。

④格闘力（接近戦能力）
このユニットが最前列にいる時に、敵に与えることができるダメージの数です。

⑤射撃力（遠距離戦能力）
このユニットが最前列にいない時に、敵に与えることができるダメージの数です。

⑥防御力
このユニットがダメージに耐えられる数です。防御力以上のダメージを受けたユニットは、ただちに破壊されて、廃棄されます。

キャラクターカード



キャラクターカードは、ガンダム世界に登場した人物を表しています。キャラクターカードは、自軍配備フェイズに自軍配備エリアに置かれ、以後、廃棄される（ジャンクヤードに置かれる）まで場に残り続けます。

①コスト（指定国力コスト／合計国力コスト／資源コスト）
このキャラクターを、手札から場に置くために必要な条件です。

②テキスト
このキャラクターが持つ特別なルールです。

③格闘力修正／射撃力修正／防御力修正
このキャラクターがユニットカードにセットされた場合、そのユニットの格闘力、射撃力、防御力に、これらの数値を加えます。これらをまとめて「戦闘修正」と言います。
※同じ名称のキャラクターカードが既に場に存在している場合（たとえ相手プレイヤーのものであっても）、そのキャラクターカードが場から離れるまで、新たに同じ名称のキャラクターカードを場に出すことはできません。

用語集

●本国
裏返して置かれた、お互いのデッキです。このカードがなくなったら、その時点で、そのプレイヤーは負けとなります。

●捨て山
本国に与えられたダメージや、資源として使ったカードを置いておく場所です。カードは全て裏返して置かれます。

●地球エリア/宇宙エリア
最初の手番プレイヤーの右側が宇宙エリア、左側が地球エリアとなります。戦闘フェイズに戦闘を行うユニットは、地球エリアか宇宙エリアのどちらかに出撃します。なお、この二つのエリアをまとめて「戦闘エリア」とも言います。

●自軍配備エリア
自分のユニット、キャラクター、オペレーション、Gカードを置いておく場所です。相手プレイヤーから見た場合は、敵軍配備エリアとなります。

●ジャンクヤード
使用したカードを置いておく場所です。破壊されたモビルスーツなども、ここに置かれます。捨て山、本国と違って、全てのカードは表にして置かれます

●指定国力コスト
そのカードをプレイするために必要な国力の数です。タイプ（軍）が同じでなければなりません。

●合計国力コスト
そのカードをプレイするために必要な国力の合計数です。国力のタイプ（軍）は何でもかまいません。

●資源コスト
そのカードをプレイするために必要な資源です。本国から捨て山にカードを移すことで発生します。

オペレーションカード



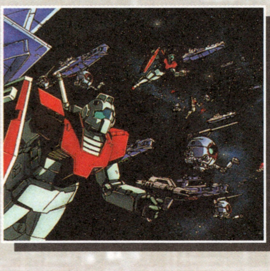
ガンダム戦史に残るあの作戦を遂行せよ!!

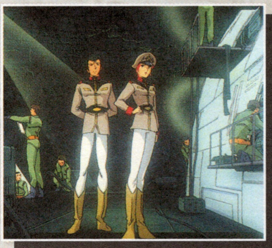
オペレーションカードは、ガンダム世界で行われた作戦や、事件を表しています。
オペレーションカードは、自軍配備フェイズに場に置かれ、以後、廃棄される（ジャンクヤードに置かれる）まで場に残り続けます。

①コスト（指定国力コスト／合計国力コスト／資源コスト）
このオペレーションを、手札から場に置くために必要な条件です。

②テキスト
このオペレーションが持つ特別なルールです。

※オペレーションカードは、場から離れた瞬間に、その効果を失います。





コマンドカード



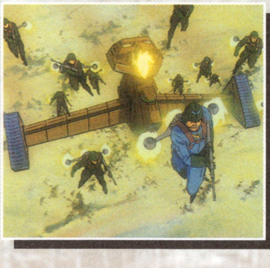
運命を分ける一瞬が歴史を変える!!

コマンドカードは、ガンダム世界で起きたドラマやイベントを表しています。
コマンドカードは場に出されて、効果を発揮した直後にジャンクヤードに置かれます。いわば使い捨てのカードですが、他のカードと違って自軍配備フェイズ以外でも、指定されたタイミングで場に出せる唯一のカードでもあります。

①コスト（指定国力コスト／合計国力コスト／資源コスト）
このコマンドを、手札から出して使うために必要な条件です。

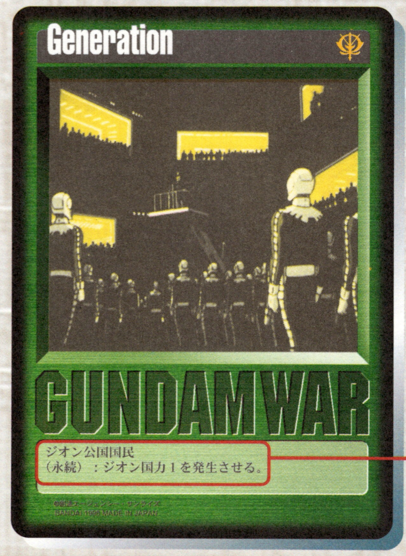
②テキスト
このコマンドが持つ特別なルールです。

※ コマンドカードの効果は、特に指定がないかぎり、ターン中有効です。





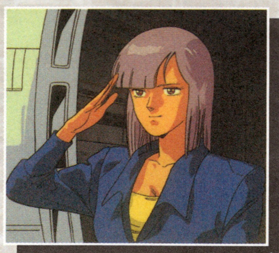
ジェネレーションカード



立てよ国民!諸君らの力で戦力を強化せよ!!

Gカードは、モビルスーツを生産したり作戦を実行するために必要な人的資源、科学技術などを表しており、それぞれのカードを使う条件となる国力を発生させます。
Gカードは、自軍配備フェイズに自軍配備エリアに置かれ、以後、廃棄される（ジャンクヤードに置かれる）まで場に残り続けます。Gカードを場に出すための条件は特にありませんが、1ターンに1枚しか出せません。

① テキスト
このGカードが持つ特別なルールです。





※これらのカードは、開発中のため実際の商品と多少異なる場合があります。

ゲームの流れ

ゲームは、下記の表にしたがって、進行していきます。
この一連の手順のことをターンと呼び、ターンが終わるごとに手番プレイヤーが交代します。

リロールフェイズ（自軍のカードを全てリロールします）

※カードを右に90°倒すことをロールと呼び、横になったカードを元に戻すことをリロールと呼びます。

↓

ドローフェイズ（自分の本国からカードを1枚引きます）

↓

配備フェイズ（ユニット、キャラクター、オペレーション、Gカードを場に出します）

↓

戦闘フェイズ（ユニットを使って、敵を攻撃します）

戦闘フェイズは以下のように4つのステップに分かれています。戦闘が発生しなくとも、以下の4つのステップは必ず存在します。

攻撃ステップ
手番プレイヤーが、戦闘エリア（宇宙／地球エリア）に攻撃するユニットを出撃させます。

↓

防御ステップ
非手番プレイヤーが、戦闘エリア（宇宙／地球エリア）に防御するユニットを出撃させます。

↓

ダメージ判定ステップ
両プレイヤーは、敵ユニットに対してダメージを与えあい、戦闘します。

↓

帰還ステップ
両プレイヤーは、戦闘エリア（宇宙／地球エリア）にいるユニットを、それぞれの自軍配備エリアに戻します。この時、出撃したユニットはロールされます。

（ターン終了時、手番プレイヤーは手札が6枚になるようにしてからプレイヤーを交代します。）

■ゲームの勝利条件

相手プレイヤーの本国を０枚にしたプレイヤーの勝ちとなります。

カードリスト200種

地球連邦軍

○ユニットカード

No.	カード名
U-1	RX-78-2 ガンダム
U-2	RX-77 ガンキャノン
U-3	RX-75 ガンタンク
U-4	RGM-79 ジム
U-5	RB-79 ボール
U-6	RGM-79R ジムⅡ
U-7	RMS-099 リック・ディアス
U-8	RX-178 ガンダムMK-Ⅱ
U-9	MSN-100 百式
U-10	MSA-003 ネモ
U-11	MSZ-006 Zガンダム
U-12	MSA-005 メタス
U-13	MSZ-010 ZZガンダム
U-14	ホワイトベース
U-15	アウドムラ
U-16	拠点ジャブロー
U-17	拠点フォン・ブラウン
U-18	拠点ダブリン

○キャラクターカード

No.	カード名
CH-1	アムロ・レイ
CH-2	セイラ・マス
CH-3	リュウ・ホセイ
CH-4	カイ・シデン
CH-5	カミーユ・ビダン
CH-6	エマ・シーン
CH-7	レコア・ロンド
CH-8	ジュドー・アーシタ
CH-9	ルー・ルカ
CH-10	モンド・アカゲ

○オペレーションカード×9枚
○コマンドカード×8枚
○ジェネレーションカード×5枚

ジオン公国

○ユニットカード

No.	カード名
U-1	MS-05 ザクⅠ
U-2	MS-06F ザクⅡ
U-3	MS-07B グフ
U-4	MS-R09 リック・ドム
U-5	MSM-03 ゴッグ
U-6	MAM-07 グラブロ
U-7	MSM-07S シャア専用ズゴック
U-8	MSM-04 アッガイ
U-9	MA-05 ビグロ
U-10	MA-08 ビグ・ザム
U-11	MS-14A ゲルググ
U-12	MAN-08 エルメス
U-13	MSN-02 ジオング
U-14	ガウ
U-15	ムサイ
U-16	拠点ア・バオア・クー
U-17	拠点テキサスコロニー
U-18	拠点グラナダ

○キャラクターカード

No.	カード名
CH-1	ジーン
CH-2	シャア・アズナブル
CH-3	ガルマ・ザビ
CH-4	ランバ・ラル
CH-5	フラナガン・ブーン
CH-6	赤鼻
CH-7	マ・クベ
CH-8	ララァ・スン
CH-9	ドズル・ザビ
CH-10	デキン・ソド・ザビ

○オペレーションカード×10枚
○コマンドカード×7枚
○ジェネレーションカード×5枚

ティターンズ

○ユニットカード

No.	カード名
U-1	RMS-106 ハイザック
U-2	RMS-117 ガルバルディβ
U-3	RMS-108 マラサイ
U-4	PMX-000 メッサーラ
U-5	NRX-044 アッシマー
U-6	ORX-005 ギャプラン
U-7	MS-06M マリン・ハイザック
U-8	MRX-009 サイコガンダム
U-9	RX-110 ガブスレイ
U-10	PMX-001 パラス・アテネ
U-11	PMX-002 ボリノーク・サマーン
U-12	RX-160 バイアラン
U-13	PMX-003 ジ・O
U-14	アレキサンドリア
U-15	ドゴス・ギア
U-16	拠点グリーンノア1
U-17	拠点キリマンジャロ
U-18	拠点グリプス2

○キャラクターカード

No.	カード名
CH-1	ジェリド・メサ
CH-2	カクリコン・カクーラー
CH-3	ライラ・ミラ・ライラ
CH-4	パプテマス・シロッコ
CH-5	マウアー・ファラオ
CH-6	ブラン・ブルターク
CH-7	フォウ・ムラサメ
CH-8	ヤザン・ゲーブル
CH-9	ジャミトフ・ハイマン

○オペレーションカード×10枚
○コマンドカード×7枚
○ジェネレーションカード×5枚

ネオ・ジオン

○ユニットカード

No.	カード名
U-1	AMX-004 キュベレイ
U-2	AMX-003 ガザC
U-3	AMX-006 ガザD
U-4	AMX-101 ガルスJ
U-5	AMX-102 ズサ
U-6	AMX-107 バウ
U-7	AMX-009 ドライセン
U-8	AMX-109 カプール
U-9	RMS-119 アイザック
U-10	MS-14J リゲルグ
U-11	AMX-01X ジャムル・フィン
U-12	AMX-015 ゲーマルク
U-13	NZ-000 クイン・マンサ
U-14	エンドラ
U-15	サダラーン
U-16	拠点アクシズ
U-17	拠点コア3
U-18	拠点ダカール

○キャラクターカード

No.	カード名
CH-1	ハマーン・カーン
CH-2	マシュマー・セロ
CH-3	ゴットン・ゴー
CH-4	キャラ・スーン
CH-5	エルピー・プル
CH-6	ラカン・ダカラン
CH-7	デザート・ロンメル
CH-8	ダニー
CH-9	イリア・パゾム
CH-10	プルツー

○オペレーションカード×10枚
○コマンドカード×7枚
○ジェネレーションカード×5枚

○キャンペーンカード1枚
「？？？？」

※このリストは開発段階のものであり、実際のものとは異なる場合があります。



※本製品の日本国外への販売・輸出を厳に禁じます。　ANY AND ALL SALE AND/OR EXPORT OF THIS PRODUCT OUTSIDE JAPAN IS STRICTLY PROHIBITED.

※写真と商品とは、多少異なります。
※全国の量販店・玩具店・ホビーショップ等で
お買い求めください。

週刊カードダス情報局　☎03-3844-9966
番号をよく確かめて、間違い電話に気をつけましょう。

インターネットで最新情報へアクセス!
■ http://www.bandai.co.jp/
カードダスマスターズG質問アドレス
■masters @ bandai.co.jp.

パソコン通信・ニフティサーブ内
カードダスマスターズの最新情報満載!
バンダイカードダスステーション GO SBANDAIC でアクセス!
TDCの情報満載!コレクターズフォーラム(動画カード)GO FCOLLA でアクセス!

カードダスマスターズGマガジン
Vol.3.0
発行
株式会社バンダイ
ベンダー事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
TEL.03-3847-5103（直通）
BANDAI

CARDDASS MASTERS G Magazine

カードダスマスターズGマガジン

VOL.3.0

SINCE 1979 GUNDAM 20th ANNIVERSARY GUNDAM BIGBANG PROJECT

機動戦士ガンダムTCG

GUNDAM WAR

MOBILE SUIT GUNDAM THE CARD GAME



◆スーパーロボット大戦
スクランブルギャザー　ニュールーリング大特集
◆新世紀エヴァンゲリオン カードゲーム
◆カオスギア
◆速報!!機動戦士ガンダムTCG
GUNDAM WAR

オリジナルトレーディングカードゲーム

CHAOS GEAR

カオスギア

NOT FOR SALE